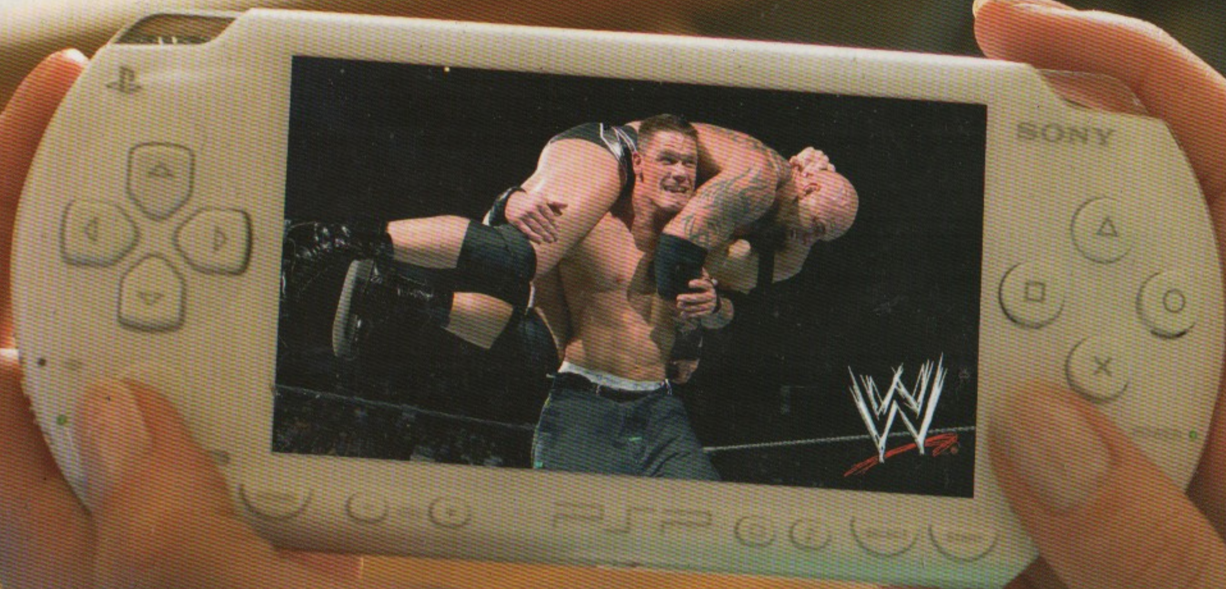
PlayStation Portátil

O GUIA ESSENCIAL



Música Fotografia Internet Vídeos Truques e Dicas Jogos...

CONSOLA SONY PSP PORCELANA: VALUE PACK

PREÇO: € 249,99

CONTEÚDO DO PACOTE: Consola PSP Porcelana; Bolsa protectora Porcelana; Memory Stick Duo de 32 MB; Bateria de lítio; Auscultadores com comando; Adaptador AC; Correia de pulso; Pano para limpar o ecrã; Disco de demonstrações UMD (inclui vídeos, músicas e várias versões não interactivas de jogos).

COMENTÁRIO: O pacote mais recente, que difere do Value Pack normal apenas na cor. Neste *pack* a consola é branca (Porcelana), tal como a sua bolsa protectora. Outra vantagem deste *pack* é que a PSP já vem actualizada com a versão 2.60, ao contrário da normal, que traz como base o Update 2.00. Basicamente, é a alternativa para quem prefere a cor do Verão.

CONSOLA SONY PSP: VALUE PACK

PREÇO: € 249,99

CONTEÚDO DO PACOTE: Consola PSP; Bolsa protectora; Memory Stick Duo de 32 MB; Bateria de lítio; Auscultadores com comando; Adaptador AC; Correia de pulso; Pano para limpar o ecrã; Disco de demonstrações UMD (inclui vídeos; músicas e várias versões não interactivas de jogos).

COMENTÁRIO: O pacote mais conhecido e comercializado da consola. Inclui a maioria dos acessórios necessários para aceder às principais funções da PSP. O pacote ideal para quem pretende utilizar a máquina como consola de videojogos, já que o Memory Stick apenas permite armazenar Save Games e pouco mais. O cabo USB não vem neste *pack*, logo se pretendem transferir dados, terão de arranjar um em separado e comprar um novo Memory Stick.



CONSOLA SONY PSP: BASE PACK

PREÇO: € 199,99
CONTEÚDO DO PACOTE: Consola PSP; Bateria de lítio; Adaptador AC; Disco de demonstrações UMD (inclui vídeos; músicas e várias versões não interactivas de jogos).

COMENTÁRIO: Tal como o nome indica, este é o pacote mais básico em termos de conteúdos, já que apenas inclui a consola e o essencial para a ligar à corrente. Além de ser o pacote mais acessível a nível monetário, é também a melhor opção para quem procura adquirir o que necessita em separado, em detrimento de todos os acessórios que os outros pacotes oferecem e que não pretendem utilizar. Resumidamente, este é um pacote para ser construído à parte pelo utilizador.



CONSOLA SONY PSP: GIGA PACK

PREÇO: € 249,99
CONTEÚDO DO PACOTE: Consola PSP; Bolsa protectora; Memory Stick Duo de 1 GB; Cabo de ligação USB; Bateria de lítio; Auscultadores com comando; Adaptador AC; Correia de pulso; Pano para limpar o ecrã; Disco de demonstrações UMD (inclui vídeos; músicas e várias versões não interactivas de jogos).

COMENTÁRIO: O mais caro e completo pacote da PSP. Este é o pack ideal para quem pretende dar grande uso às capacidades de conectividade da consola, com um Memory Sick Duo de 1 GB e um cabo de ligação USB já incluídos. E sempre sai mais barato do que comprar o Value Pack e adquirir em separado um Memory Stick e o cabo USB. O pacote de eleição da PSM2.

PSP AO PORMENOR

BOTÕES DIRECCIONAIS
Usados para controlar os jogos digitalmente. Também são usados para navegar no menu XMB.

GATILHOS L E R
Têm a mesma função que os botões L e R da PS2, mas não são analógicos.

BOTÕES DE ACÇÃO
Podem executar uma série de opções nos jogos, seleccionar os menus da consola e aceder a vários controlos durante o visionamento de filmes e a escuta de música.

DISCO ANALÓGICO
Oferece controlo preciso em 360 graus, com 256 níveis de sensibilidade em todas as direcções.

BOTÃO DE BRILHO
Aqui podem alternar entre três tipos de brilhos diferentes.

BOTÃO SELECT
Usado para diversas funções, dependendo dos próprios jogos.

INTERRUPTOR DE ENERGIA
Se empurrarem para cima irão ligar ou desligar a consola, conforme a sua condição. Se pressionarem para baixo prendem os controlos.

PRESILHA
Onde podem prender a correia de pulso oficial da consola, ou outra qualquer da vossa preferência.

BOTÃO HOME
Permite regressar ao menu XMB durante o visionamento de vídeos ou enquanto jogam.

BOTÕES DE VOLUME - E +
Controladores do volume nos jogos, música e filmes.

BOTÃO DE SOM
Podem verificar o volume e se pressionarem fortemente, silenciarão totalmente a consola.

BOTÃO START
Inicia ou pausa a reprodução de todos os jogos, filmes e músicas.



MEMORY STICK
Por baixo desta tampa podem colocar um Memory Stick Duo.

DRIVE UMD
A parte superior desloca-se para fora quando pressionam o botão Eject.

CAPA PROTECTORA
Pressionem aqui para retirarem a capa que protege a bateria.

BATERIA
Local onde se encontra a bateria, protegida por uma capa.

POWER
Local onde se conecta o Adaptador AC.

ENTRADA USB
Para ligar a vários acessórios, através de um cabo USB.

PARAFUSOS
Para prender acessórios USB.

ENCAIXE PARA SUPORTE
Pequenos buracos onde encaixam vários suportes para a PSP.





EJECT
Abre a parte superior da Drive UMD, permitindo a introdução ou retirada de discos UMD.

IR PORT
Tem várias funções, como a transferência de dados.

AUSCULTADORES
Dois tipos de entradas para auscultadores.

MAS AFINAL, O QUE SÃO MEMORY STICKS?

NO CASO DA PSP, PODEM OLHAR PARA OS MEMORY STICKS DUO COMO EQUIVALENTES AOS CARTÕES DE MEMÓRIA PARA PS2. CONTUDO, EXISTE UMA ENORME DISPARIDADE NA CAPACIDADE DE ARMAZENAMENTO E PREÇO ENTRE OS DIVERSOS STICKS DISPONÍVEIS NO MERCADO. SE UTILIZADOS CORRECTAMENTE, ESTES ACESSÓRIOS ULTRAPASSARÃO E MUITO A SIMLPES FUNÇÃO DE ARMAZENAMENTO DE VOSSOS SAVE GAMES. A OPÇÃO IDEAL INDICADA PELA SONY SÃO OS SEUS PRÓPRIOS MEMORY STICKS PRO DUO, CONTUDO EXISTEM OUTRAS OPÇÕES, COMO POR EXEMPLO OS MEMORY STICKS PRO DUO DA SCANDISK, TAMBÉM DE GRANDE QUALIDADE E GERALMENTE MAIS BARATOS.. POR ÚLTIMO, DE REFERIR QUE EM BREVE SERÃO LANÇADOS MEMORY STICKS DE 4 GB E CARTÕES DE UMA OUTRA MARCA, A MAX MEMORY.



MEMORY STICK 32 MB

PREÇO: € 19,99
CAPACIDADE: 8 MP3 ou 21 fotos de 4 megapixéis ou 12 minutos de vídeo.



MEMORY STICK 128 MB

PREÇO: € 39,99
CAPACIDADE: 32 MP3 ou 84 fotos de 4 megapixéis ou 49 minutos de vídeo.



MEMORY STICK 256 MB

PREÇO: € 49,99
CAPACIDADE: 64 MP3 ou 128 fotos de 4 megapixéis ou 98 minutos de vídeo.



MEMORY STICK 512 MB

PREÇO: € 59,99
CAPACIDADE: 128 MP3 ou 336 fotos de 4 megapixéis ou 197 minutos de vídeo.



MEMORY STICK 1 GB

PREÇO: € 89,99
CAPACIDADE: 250 MP3 ou 672 fotos de 4 megapixéis ou 385 minutos de vídeo.



MEMORY STICK 2 GB

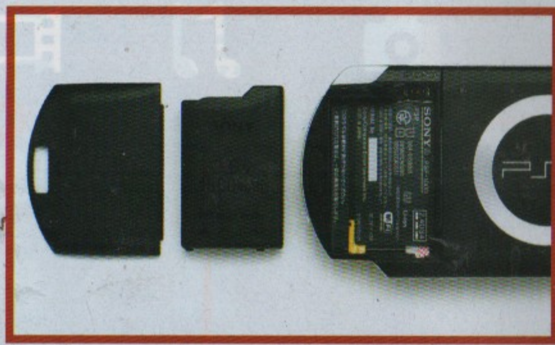
PREÇO: € 139,99
CAPACIDADE: 500 MP3 ou 1.200 fotos de 4 megapixéis ou 770 minutos de vídeo.

***Nota: Os preços podem diferir de loja para loja.**

Todos os Memory Sticks foram testados com vídeos, fotos e ficheiros MP3 de tamanho e resolução idênticos, logo estas discrições devem ser interpretadas apenas como uma pequena referência às capacidades e aos preços dos cartões.

BATERIA:

Qualquer pacote PSP inclui pelo menos uma bateria de lítio no conjunto, mas no início do lançamento da consola existiram muitas dúvidas acerca da sua duração e qualidade. A PSM2 decidiu então submeter a bateria a uma série de testes para descobrir a verdade.



TESTE 1: JOGOS

A duração da bateria neste caso depende muito da quantidade de vezes que o jogo tem de aceder ao UMD, mas jogámos *Ridge Racer* sem parar com o som e luminosidade no máximo e a consola aguentou-se durante quatro horas. Nada mau!

TESTE 2: VÍDEO

Deixámos um trailer a correr na consola, com a opção de repetição ligada, também com o volume e luminosidade no máximo. Passadas 2 horas e 30 minutos a consola foi abaixo. Sempre dá para ver um filme.

TESTE 3: MÚSICA

Neste teste baixámos a luminosidade até ao mínimo, mas mantivemos o volume no máximo. Depois criámos uma *playlist* e deixámo-la a tocar sem parar. 10 horas e 20 minutos foi o tempo que ouvimos música. Excelente resultado!

CONCLUSÃO: O ecrã e uso de UMD são de longe o que mais desgasta a bateria, mas também são as funções que mais utilizamos. A duração é média e, embora pudesse ser melhor, cumpre perfeitamente o mínimo exigido. Como alternativa, podem comprar uma bateria à venda em separado, recarregá-la e levá-la como substituta nas viagens mais longas.



CABO USB:

Se comprarem o Giga Pack ou se tiverem uma máquina digital, já deverão ter um destes cabos. Caso contrário, podem adquiri-lo em várias lojas, com preços entre os € 4 e os € 15, dependendo das marcas e dos próprios estabelecimentos.
É barato e sem dúvida umas das peças obrigatórias para quem deseja aproveitar a sua PSP ao máximo.

A SUA UTILIDADE:

Com um cabo USB podem transferir uma série de dados entre a PSP e um computador, seja PC ou Mac. Para isso, basta ligar o respectivo cabo aos dois sistemas e seleccionar a opção Ligação USB no menu Definições. A partir daí o computador deverá reconhecer automaticamente a PSP.

SIMPLES, BONITOS E EFICAZES!

A INTERFACE CRIADA PARA A PSP É SIMPLES, PRÁTICA E FUNCIONAL, COMPOSTA POR SEIS MENUS PRINCIPAIS E OUTROS TANTOS SUBMENUS. INICIALMENTE PODEM PARECER CONFUSOS, MAS DEPRESSA NAVEGARÃO PELA PSP COM FACILIDADE.



FOTOGRAFIA
Como o nome indica, neste menu poderão visualizar imagens guardadas num Memory Stick Duo, com várias opções de zoom, e até reproduzir uma apresentação de slides.

MÚSICA
Aqui poderão reproduzir música a partir de discos UMD com essa função incluída ou ouvir música armazenada num Memory Stick.

VÍDEO
Um pouco à imagem do que sucede com o menu Música, aqui terão acesso a vídeos armazenados num Memory Stick e poderão reproduzir vídeos a partir de um disco UMD, com várias opções como zoom e repetição.

JOGO
Um dos mais importantes menus da consola, senão mesmo o mais importante. Aqui poderão jogar a partir dos vossos discos UMD, gerir os dados guardados dos vossos jogos ou até mesmo experimentar demonstrações guardadas num Memory Stick Duo.

REDE
Neste menu terão acesso ao leitor LocationFree, aos canais RSS de áudio, e ao browser da PSP, que vos permite aceder à Internet, agora ainda mais completo com a inclusão do leitor Macromedia Flash 6 no Update 2.71.



DEFINIÇÕES
Neste menu poderão ajustar todas as definições de sistema da vossa PSP, obter informações sobre o mesmo, criar definições de vídeo, fotografia ou rede e ainda ligar a consola a dispositivos que suportem USB, dado que tenham o respectivo cabo.

SISTEMA DE PASTAS

TRANSFERIR FICHEIROS PARA A PSP

PARTINDO DO PRINCÍPIO QUE AINDA NÃO ACTUALIZARAM A VOSSA CONSOLA PARA A VERSÃO MAIS RECENTE (2.71), TERÃO ALGUM TRABALHO PELA FRENTE ANTES DE PASSAREM MÚSICAS, VÍDEOS E FOTOS PARA A VOSSA PSP. IRÃO CRIAR UMA ENORME ÁRVORE DE PASTAS, MAS SERÁ FÁCIL SE SEGUIREM AS NOSSAS INSTRUÇÕES À RISCA.

O QUE FAZER?

*Nota: Todas as pastas devem respeitar as respectivas maiúsculas como indicado nos passos, caso contrário serão ignoradas pela PSP.

1º PASSO:

O mais óbvio, ligar a PSP ao vosso computador como demonstrado na imagem. Depois de conectado o cabo a ambos os aparelhos, escolham a opção Ligação USB no menu Definições da consola.



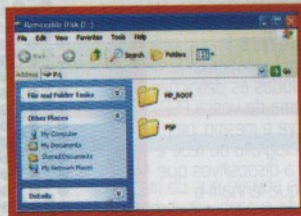
2º PASSO:

O computador já deverá ter reconhecido automaticamente a consola e oferecer-vos-á uma série de opções. Escolham a opção indicada para visualizar os conteúdos da Pasta (Folder em inglês), como na imagem.



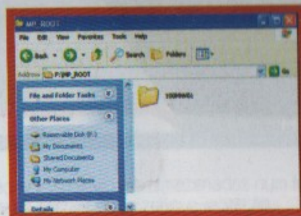
3º PASSO:

Estas duas pastas já deverão existir, mas se por algum motivo não for o caso, criem-nas vocês mesmos. Cliquem com o botão direito do rato na pasta, e escolham Nova/Pasta (New/Folder). Assim criem duas pastas, uma chamada MP_ROOT e outra PSP.



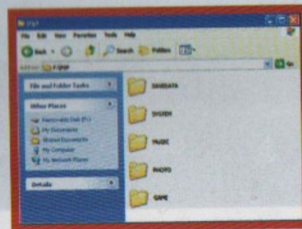
4º PASSO:

Entrem na pasta MP_ROOT e criem uma pasta chamada 100MNV01, tal como aparece na imagem. Nessa pasta irão colocar todos os vídeos que desejam ver na PSP, desde que tenham o formato correcto (.MP4) e que exista espaço no cartão.



5º PASSO:

Voltem atrás e entrem na pasta PSP. Aí criem as pastas SAVEDATA, SYSTEM, MUSIC, PHOTO e GAME. Como os nomes indicam, a pasta MUSIC é indicada para colocarem músicas na vossa PSP, e a PHOTO tem a mesma função, mas para imagens.



A IMPORTÂNCIA DA ACTUALIZAÇÃO

SE COMPRAREM UMA PSP NORMAL COM A VERSÃO 2.0 RECEBEM UMA CONSOLA, MAS SE A ACTUALIZAREM RECEBEM OUTRA. ESSA É A IMPORTÂNCIA DA ACTUALIZAÇÃO.

O QUE SÃO UPDATES?

Podemos designar Update como actualizações do software presente na PSP. Estas actualizações podem corrigir falhas, implementar novas funções e melhorar os serviços já disponíveis.

ONDE PODEMOS OBTER UPDATES?

A forma mais simples de actualizar a PSP reside nos próprios jogos. Cada jogo inclui o Update mais recente até à data do seu lançamento, logo, quanto mais recente o jogo, melhor será a versão do Update. Caso tenham acesso online através da consola, podem utilizar a opção designada para o efeito, existente já por defeito na consola. Em alternativa dirijam-se até ao site oficial da PSP, http://www.yourpsp.com, e descarreguem o Update mais recente.

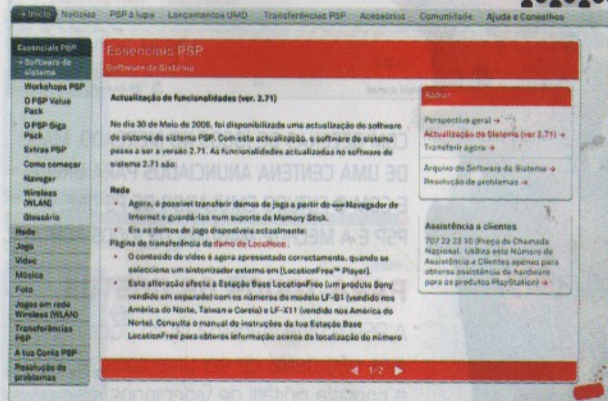
COMO POSSO SABER QUAL É A VERSÃO DA MINHA PSP?

Desloquem-se à secção de Definições e seleccionem Definições do Sistema. Aí encontrarão a opção Informação de Sistema, que vos indicará qual a versão da vossa PSP, entre outras informações sobre a máquina.

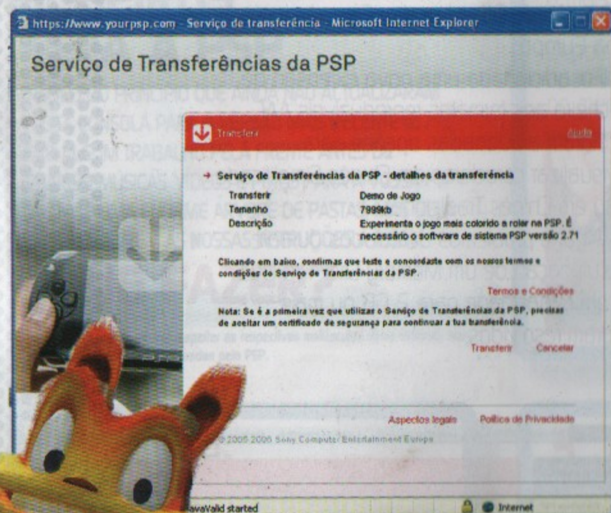
UPDATE 2.71

Este é o Update mais recente para a PSP e, além de incluir todas as funcionalidades que surgiram nos Updates anteriores, oferece ainda algumas das novidades mais importantes até hoje. Eis o conteúdo:

- Inclusão do leitor Macromedia Flash 6, que permite visualizar páginas da Internet que utilizem esta tecnologia.
- Oferece a possibilidade de descarregar demonstrações de jogos a partir do navegador de Internet e gravá-las num Memory Stick Duo.
- Os conteúdos de áudio de Canais RSS podem agora ser guardados em suportes de dados de Memory Stick Duo.
- O leitor Location Free suporta agora a Estação de Base LocationFree, disponível na Europa.
- Foi adicionada uma nova extensão de ficheiro aos formatos reproduzíveis AAC.
- Foram adicionadas opções para visualizar caracteres em Chinês Simplificado ou em Chinês Tradicional.
- Alguns problemas detectados durante a utilização de um Memory Stick Pro Duo com capacidade para 2 GB ou mais foram resolvidos.



AFINAL, O QUE SE QUER DE UMA CONSOLA!



COM DEZENAS DE JOGOS NO MERCADO, MAIS DE UMA CENTENA ANUNCIADOS PARA BREVE E COM O FUTURO EMULADOR DE PS ONE, A PSP É A MELHOR MÁQUINA DE JOGOS PORTÁTIL.

PARA TODOS OS GOSTOS

A PSP é uma máquina muito poderosa, mas não deixa de ser uma consola, aliás, a consola portátil de videojogos mais potente do mercado. Até ao momento foram lançados para as lojas portuguesas cerca de 100 títulos, muitos deles exclusivos e aclamados pela imprensa especializada. Jogos como *GTA: Liberty City Stories*, *LocoRoco*, *Lumines*, *Metal Gear Acid 2* e *Daxter* são meros exemplos. E o futuro parece promissor neste campo com mais de 100 jogos anunciados para a consola entre este e o próximo ano, isto sem contar com a possibilidade de jogar antigos títulos de PS One quando sair a PlayStation 3, mas disso falaremos à frente.

DEMONSTRAÇÕES GRATUITAS

A Sony demorou a cumprir a sua promessa de disponibilizar demonstrações gratuitas dos seus jogos para descarregar a partir do PC, mas finalmente colocou a primeira demo online. O grande *LocoRoco* pode agora ser experimentado por qualquer pessoa que tenha uma PSP, um computador ligado à Internet, um Memory Stick com 9 MB livres, um cabo USB e a última actualização oficial (2.71).

Desloquem-se ao site oficial, www.yourpsp.com, e escolham a opção para transferir a demo. Mas primeiro terão de registar a vossa consola no site, um processo relativamente simples e sem custos adicionais. Se tudo correr como planeado e prometido, *LocoRoco* será a primeira demonstração gratuita entre muitas.



DANCEM AO RITMO DA PSP

OS MELHORES JOGOS PORTÁTEIS DO MERCADO, POSSIBILIDADE DE REPRODUZIR QUALQUER VÍDEO E SUPORTE PARA TRÊS FORMATOS DE ÁUDIO!

LEITORES DE MP3? QUEM PRECISA DISSO?

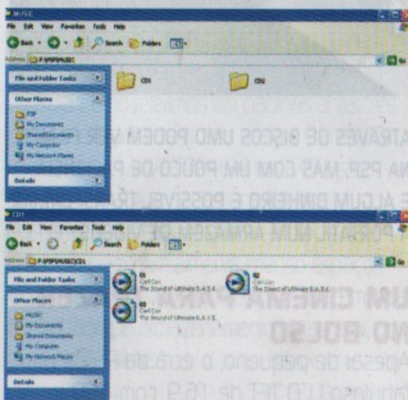
Desejam ouvir música na vossa PSP? Então é muito simples. Com a consola ligada a um computador por cabo USB, acedam à pasta MUSIC localizada dentro da pasta PSP. Arrastem todas as músicas com formato .MP3 para essa pasta, coloquem os fones, aumentem o volume e comecem a ouvir. Mas tomem atenção ao espaço disponível no Memory Stick. Mesmo com um de 32 MB conseguem transportar algumas, mas não o suficiente para equivaler a um CD de música.

OUÇAM PELA ORDEM QUE QUEREM, QUANDO QUEREM

Se desejam organizar os sons, eis o que devem fazer. Primeiro, se preferem separar as músicas por grupos podem criar uma pasta com o nome desejado na pasta MUSIC. Usemos como exemplo as pastas CD1 e CD2. Depois de criarem CD1, coloquem lá todas as músicas que desejam para esse grupo, depois repitam o processo. Assim, quando se deslocarem ao menu Música na PSP e acederem ao Memory Stick, irão encontrar as pastas CD1 e CD2. Dentro delas encontrarão as músicas que procuram. Contudo, ainda não é possível criar uma Playlist na PSP, logo não podem ouvir as músicas pela ordem desejada, a não ser que o façam manualmente. A única solução é renomear o nome das músicas para números, portanto escolham a ordem antes de transferirem os .MP3. Mudem o nome para 1, 2, 3 e por aí fora.

FORMATOS COMPATÍVEIS

De origem a PSP apenas suporta dois tipos de formatos áudio: ATRAC3 e o bem mais conhecido .MP3. Contudo, através de uma ligação à Internet e com um dos upgrades recentes podem tornar mais um formato compatível, o .WMA. Para activar essa opção dirijam-se a menu Definições, Definições de Sistema e escolham Activar a Reprodução WMA. De seguida a PSP fará uma curta ligação à Internet, tornando mais um formato compatível com a vossa consola. Caso não consigam activar esta opção ou desejem ter todos as músicas em formato .MP3, procurem conversores de áudio (o próprio Windows Media Player consegue efectuar a tarefa) e procedam com a conversão.



CHEGAR, VER E REVER MAIS TARDE





ATRAVÉS DE DISCOS UMD PODEM VER FILMES NA PSP, MAS COM UM POUCO DE PACIÊNCIA E ALGUM DINHEIRO É POSSÍVEL TRANSFORMAR A PORTÁTIL NUM ARMAZÉM DE VÍDEOS.

UM CINEMA PARA TRAZER NO BOLSO

Apesar de pequeno, o ecrã da PSP é um fabuloso LCD TFT de 16:9, com 480 x 272 pixéis, capaz de transmitir uma qualidade de imagem impressionante. Aliados a este ecrã estão dois componentes que transformam a PSP na máquina portátil ideal para o visionamento de vídeos, sejam eles pequenos clips ou filmes completos. Falamos, claro, dos discos UMD e dos Memory Sticks.

O IRMÃO MAIS NOVO DO DVD

Como já devem saber, a PSP suporta discos com formato UMD, que são numa análise mais crua pequenos DVD com menor capacidade de armazenamento. A Sony prometeu e cumpriu, e logo após o lançamento da consola colocou à venda uma série de filmes em formato UMD. Hoje em dia encontram no mercado uma enorme variedade, desde êxitos recentes como *King Kong* a clássicos como *Os Caça-Fantasmas* e *Robocop*, entre muitos outros. E chamamos desde já a atenção ao lançamento de *Final Fantasy VII: Advent Children* neste formato, já em Agosto. Os preços dos filmes UMD podem variar entre os 5 e os 30 euros, dependendo de uma série de factores.



OPÇÕES ÁUDIO E VÍDEO

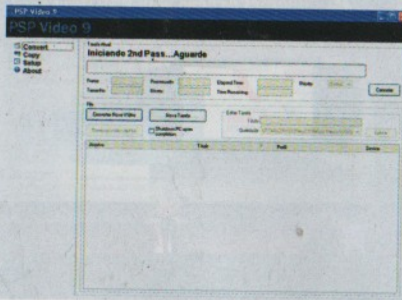
Durante o visionamento de filmes ou vídeos terão uma série de opções à vossa disposição, como mudar legendas, ângulos de câmara, faixas de áudio e capítulos. Como é óbvio podem ainda avançar ou recuar as imagens em movimento, pausar a reprodução e até mesmo programar a repetição indeterminada de um determinado capítulo ou vídeo.

ENTÃO E OS "MEUS" VÍDEOS?

Adquirir um filme em formato UMD é sempre uma boa opção, não só pela excelente qualidade de imagem e extras, mas também porque não necessita de roubar espaço ao Memory Stick. Contudo, se já têm um filme em DVD e querem vê-lo na PSP, não faz sentido comprá-lo novamente, por isso explicamos como podem transportar os vossos DVD e outros vídeos para o formato da PSP.

QUERIDA, ENCOLHI O DVD!

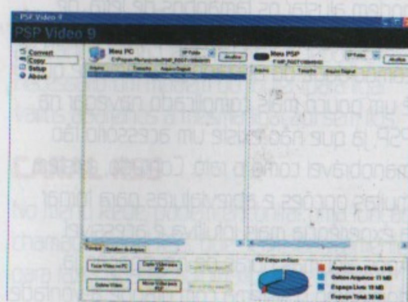
Primeiro terão de arranjar software que possa converter o DVD para um ficheiro .VOB. Existem várias opções, mas a nossa favorita é o DVD Shrink, disponível em www.dvdshrink.org. Depois de se familiarizarem com o programa coloquem o DVD que desejam transportar no computador e criem o ficheiro .VOB. Existe uma série de factores a ter em conta quanto ao tamanho final do ficheiro, como a qualidade do vídeo, as opções sonoras de 5.1 e os extras do filme, que podem ou não retirar.



A FERRAMENTA ESSENCIAL

Agora o mais importante: como transportar os vídeos para a PSP. Ao contrário do que acontece com as músicas, a consola apenas suporta um formato de vídeo, o raro MP4. Além disso os vídeos necessitam de um nome específico para serem reconhecidos pela PSP, ao contrário dos ficheiros áudio. Então comecemos pelo princípio: arranjem um programa capaz de converter qualquer ficheiro de vídeo para MP4. Podem, por exemplo, utilizar o programa PSPvideo9, que podem encontrar no DVD da PSM2, na secção Software. Com ele podem converter qualquer tipo de ficheiro de vídeo (incluindo os .VOB de DVD) para MP4 e transportá-los directamente para a PSP, desde que esta esteja conectada ao PC através de um cabo USB. O programa até renomeia os ficheiros de forma a serem reconhecidos pela consola. Como referimos em páginas anteriores, os vídeos ficarão dentro da pasta 100MNV01, com o nome M4V?????.MP4 (os ????? são números aleatórios dados aos ficheiros).

Por último há que referir que os ficheiros de vídeo ocupam normalmente imenso espaço, logo será necessário um Memory Stick com boa capacidade de armazenamento para incluir, por exemplo, um filme.





LIBERTEM A VOSSA PSP!



COM A PSP ONLINE PODEM NAVEGAR PELA INTERNET, ACEDER À MAIORIA DOS SITES, FAZER UPGRADES AUTOMÁTICOS E DESAFIAR OUTROS JOGADORES, TUDO ISTO SEM FIOS.

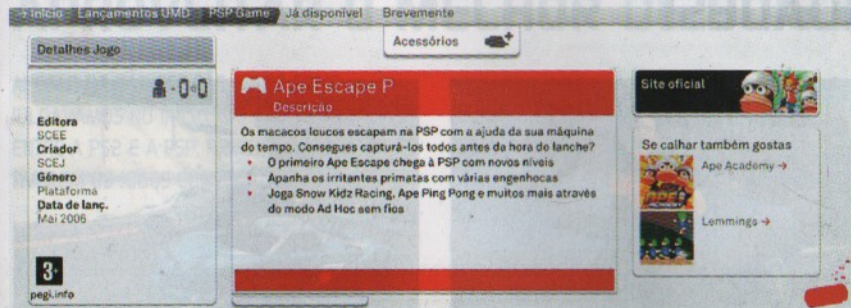
O MUNDO NA PALMA DA MÃO

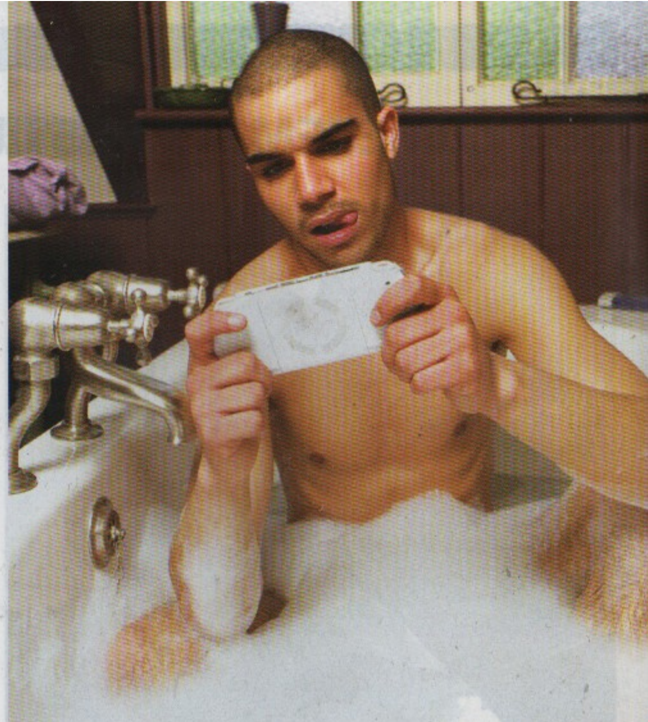
Foi logo após o lançamento do Upgrade 2.0 (incluído de raiz nas consolas europeias) que a PSP ganhou uma das suas funções mais interessantes: um navegador de Internet, ou browser, como é mais conhecido. Inicialmente era algo limitado, mas o serviço tem vindo a ser melhorado em cada actualização, como é o caso da inclusão do Macromedia Flash 6 no Upgrade 2.71. Praticamente todos os sites e opções que encontram num computador estão agora disponíveis na consola, como um histórico e uma selecção de favoritos. Além disso podem ajustar os tamanhos de letra, de imagens e até do próprio site para maior comodidade do utilizador. Obviamente que é um pouco mais complicado navegar na PSP, já que não existe um acessório tão manobrável como o rato. Contudo, existem muitas opções e abreviaturas para tornar a experiência mais intuitiva e acessível. Após algumas horas de navegação já dominarão o sistema com grande à-vontade.

O QUE FAZER NA CONSOLA

Primeiro assegurem-se que o Interruptor WLAN está ligado, ou seja, para cima. Desloquem-se a Definições/Definições de Rede e escolham Modo de Infra-estrutura. Agora criem uma nova ligação, um processo fácil e praticamente automático se tudo estiver a funcionar correctamente. Por último, se já tiverem o Update 2.71, certifiquem-se que activam a opção Flash Player no submenu Definições de Sistema. E já está: agora sempre que desejarem navegar pela Internet desloquem-se ao menu Rede.







"NAVEGAR" SEM FIOS

Agora que têm a consola pronta para navegar pelo vasto mundo da Internet, precisam de uma ligação para que tudo funcione. Para isso basta entrarem no raio de acção de um ponto de acesso Wi-Fi (normalmente 100 metros bastam), mais conhecidos por *hotspots*. Estes pontos de acesso estão disponíveis em vários locais públicos, como cyber-cafés, centros comerciais, aeroportos e, com sorte, até na casa do vizinho, embora esta última não seja um local público...



CRIEM UM HOTSPOT CASEIRO

Caso não tenham a sorte de terem um vizinho com um bom ponto de acesso e desejam aceder à Internet dentro de casa a partir da PSP, podem sempre criar o vosso próprio *hotspot*. Para isso precisam de Internet de banda larga, Cabo ou ADSL. Depois é necessário um modem ou router (para ligar vários aparelhos à mesma ligação) sem fios.

CANAL RSS

No menu Rede, podem encontrar uma função chamada Canal RSS, que serve, basicamente, para fazer update automático e de forma regular, aos sites ou podcasts que subscreverem. Estes sites enviam, directamente para a PSP, quais os conteúdos que são actualizados, em forma de resumos (onde também podem constar links para as versões completas). Considerem isto o vosso serviço de notícias personalizado, onde são podem escolher o que querem receber.

QUE COMECEM AS HOSTILIDADES!



ATRAVÉS DAS OPÇÕES ONLINE, OU APENAS COM A LIGAÇÃO WI-FI ENTRE CONSOLAS, COMECEM A VOSSA CONQUISTA AO MUNDO DOS VIDEOJOGOS NA PSP.

PRIMEIRO DESCUBRAM-NO, DEPOIS CONQUISTEM-NO!

Navegar pela Internet na PSP é uma excelente opção para uma máquina portátil, mas depois de verem o mundo online através do pequeno ecrã da consola, que tal conquistá-lo? A PSP tem online e, como é óbvio, a sua utilidade não se limita ao visionamento de sites e *updates* automáticos para a máquina. Uma das suas funções mais importantes passa obrigatoriamente pela jogabilidade online, pelo confronto entre jogadores através de uma rede sem fios. Para isso, além de necessitarem de todos os requisitos para uma ligação no Modo de Infra-estrutura, precisam também de um jogo que suporte online. Já existem alguns disponíveis no mercado e, pelo que foi revelado na E3, a tendência é para que a maioria dos jogos libertados no futuro inclua essas opções logo à partida.





OLHOS NOS OLHOS

Modos de jogo online são cada vez mais um requisito obrigatório da comunidade de jogadores. Mas mesmo sem online podem desafiar pessoas para duelos, através das capacidades Wi-Fi da consola. Para isso, apenas precisam de uma (ou mais) máquinas, e no mínimo de uma cópia do título que desejam jogar. No submenu Definições de Rede escolham o Modo Ad Hoc, onde anteriormente escolhiam Modo de Infra-estrutura. Depois ofereçam acesso através da opção Partilha de Jogo no menu indicado para isso. E pronto, assim podem desafiar amigos (ou outros) para duelos na PSP, mas cuidado com quem desafiam... Agora terão de jogar dentro de uma distância mínima de 50 metros.

APROVEITAR O MELHOR DE DOIS MUNDOS

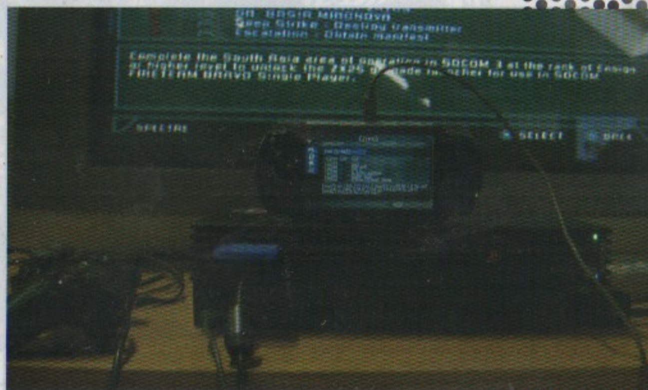
APESAR DE NÃO SER TÃO FORTE COMO JULGÁVAMOS NO INÍCIO, EXISTE UMA LIGAÇÃO ENTRE A PS2 E A PSP, PRINCIPALMENTE SE TIVEREM OS JOGOS CORRECTOS.

SEPARADAS À NASCENÇA

Algum tempo após anunciar a produção da sua consola portátil, a Sony revelou que a PSP seria compatível com a PlayStation 2. Agora que a PSP já está bem assente no mercado e com vários títulos à sua disposição, somos obrigados a confessar que esperávamos um pouco mais de interacção entre as duas "irmãs". Contudo, ainda existem várias funcionalidades disponíveis a quem possuir estas duas consolas da Sony, embora este tipo de conectividade apenas envolva videojogos.

JOGOS GÉMEOS

Além de precisarem de uma PSP, de uma PlayStation 2 e de um cabo USB para conectarem as consolas, irão também obrigatoriamente ter de adquirir as respectivas versões dos jogos que desejam ligar. As opções diferem de jogo para jogo e basicamente estas dependem dos programadores e do que desejam incluir nos seus títulos. Começando pelo exemplo mais recente, a Sony lançou *SOCOM: U.S. Navy SEALs 3* para PS2 e logo de seguida *SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo* para a PSP. Se tiverem os dois jogos (voltamos a repetir que é uma regra obrigatória), podem desbloquear conteúdo exclusivo em ambos.
Ao completarem determinados objectivos num, ganharão acesso a armas e níveis novos no outro. Outro exemplo bastante recente é *Outrun 2006 Coast 2 Coast*, que também permite trocar dados e desbloquear extras exclusivos para ambas as versões. Por último, falemos do jogo que até hoje melhor aproveitou a conectividade entre as duas consolas. Se tiverem as duas versões de *WWE: Smackdown! Vs Raw 2006* poderão não só desbloquear extras exclusivos, como importar personagens criadas numa consola ou na outra e até sincronizar o Modo Season, de forma a puderem continuar a "jogatina" na PSP exactamente onde pararam na PS2.

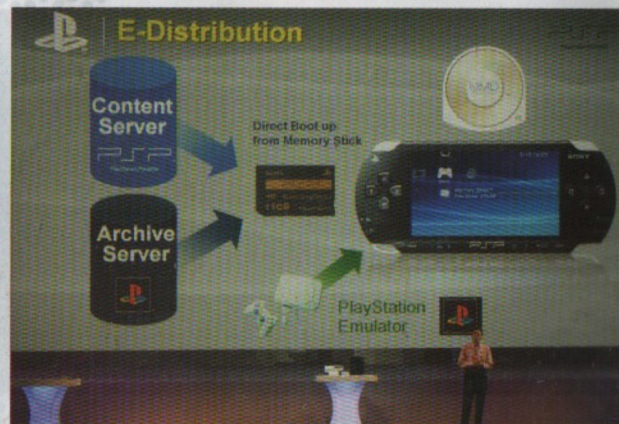








A COMBINAÇÃO PERFEITA



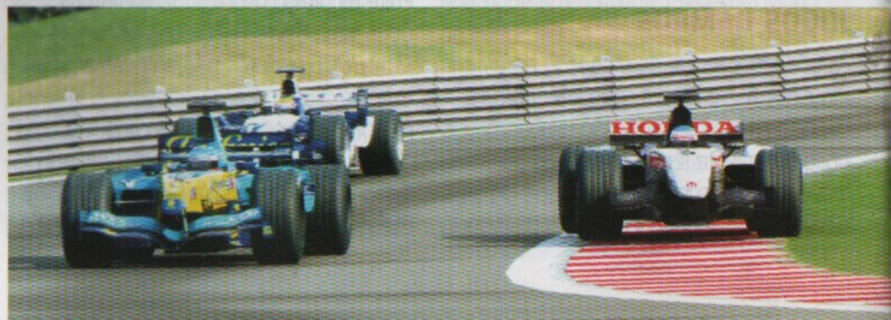
COM OS ACESSÓRIOS INCLUÍDOS NO PACOTE COMPLETO (E MAIS CARO) DA PLAYSTATION 3, ESTA PODE TORNAR-SE UMA PARCEIRA FUNDAMENTAL PARA O FUTURO DA PSP.

PSP COMO ACESSÓRIO DA PS3

Caso comprem o pacote completo da PlayStation 3 (599,99 euros) terão acesso a uma série de acessórios que permitirão uma enorme interactividade entre a PSP e a próxima consola da Sony. Esse pacote inclui Wi-Fi para uma comunicação sem fios entre ambas, entradas USB e ainda suporte para todos os Memory Sticks compatíveis com a PSP. A Sony já garantiu que vários jogos da PS3 poderão utilizar a PSP como acessório, como foi demonstrado na E3 com *F1*. No famoso jogo de Fórmula 1, a PSP poderá ser utilizada como espelho retrovisor, transmitindo em tempo real tudo o que se passa atrás do jogador. A Sony promete ainda enorme conectividade entre as duas, como utilizar a PSP para aceder à PlayStation 3 através de um ponto de acesso.

PS3 COMO ACESSÓRIO DA PSP

Apesar da PSP poder ser encarada como um estupendo acessório para a PS3, o oposto não é menos verdade. Através de um sistema a que a Sony chamou E-Distribution (distribuição electrónica), o utilizador poderá aceder ao Servidor de Conteúdos da PSP e descarregar uma série de artigos multimédia. Depois poderão fazê-lo de várias formas. Podem descarregar primeiro para o disco rígido da PS3 e depois transportá-lo via USB para a PSP, ou podem inserir o Memory Stick na PS3 e transferir os conteúdos directamente para o cartão. A Sony ainda não especificou muito bem que tipo de conteúdos estarão disponíveis, mas apostamos que não andarão longe do que existe no site www.yourpsp.com, ou seja, vídeos, músicas e imagens já com o formato ideal para PSP.



JOGUEM PS ONE NA PSP

Se leram a página ao lado já sabem que a PlayStation 3 irá ligar-se a um Servidor de Conteúdos da PSP, mas não se fica por aí. Com a consola de próxima geração da Sony poderão ligar-se a um Servidor de Arquivo PS One e descarregar (a que preço não se sabe ainda) uma série de jogos da primeira consola da Sony, para depois serem jogados na PSP através de um emulador próprio e oficial. Uma vez no Memory Stick, o jogo de PS One será emulado na PSP tal como surgiu originalmente. Não sabemos ainda que tipo de opções extra estarão disponíveis, mas já foi confirmado durante a apresentação da Sony na E3 que o jogador poderá ajustar a imagem transmitida como achar melhor, ou seja, podem jogar em 16 por 9 em ecrã inteiro ou no formato original de 4 por 3.

O RENASCER DE VELHOS CLÁSSICOS

A Sony já avisou que não estarão disponíveis todos os jogos de PS One alguma vez criados, já que são centenas, mas que apenas uma selecção feita pela própria Sony se encontrará no Servidor de Arquivo. À excepção de *Ridge Racer* (que Kaz Hirai demonstrou na apresentação), nenhum jogo foi ainda confirmado ou desmentido, mas é óbvio que os velhos clássicos serão certamente recriados na PSP. Jogos míticos como *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider*, *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil 2*, *Gran Turismo* e *ISS Pro Evolution Soccer 2*, entre muitos outros, estarão entre as escolhas da Sony. Além disso, temos esperança de ver pela primeira vez ao dispor dos países europeus êxitos japoneses e americanos, como *Suikoden* e *Xenogears*.





TÃO PEQUENA E COM TANTO POTENCIAL

NA NOSSA OPINIÃO, A PSP JÁ É UMA CONSOLA DE PRÓXIMA GERAÇÃO NO QUE DIZ RESPEITO AO CAMPO DAS MÁQUINAS PORTÁTEIS, MAS A SONY ACHA POUCO E NA E3 REVELOU GRANDES PLANOS PARA A PEQUENA PLAYSTATION.

CÂMARA DIGITAL

Foi anunciada e esteve em exibição no stand da Sony durante a E3, mas ficaram algumas dúvidas acerca deste pequeno mas promissor acessório e do que ele pode significar na vida da PSP. A sua função mais básica será obviamente a de gravar fotografias e vídeos para um Memory Stick, onde quisermos, quando quisermos. Colocada na parte superior da consola, supõe-se que a câmara seja manobrável num ângulo de 360°, de forma a que o usuário possa observar o que está a filmar ou a fotografar. Nada que um banal telemóvel não faça, verdade, mas esperamos que a qualidade de imagem desta câmara seja bastante superior. Mas existem mais possibilidades para este acessório, que o podem tornar um requisito obrigatório para quem tem uma PSP. Quanto mais não seja porque vai dar origem a uma nova gama de jogos Eye Toy desenhados especificamente para a PSP e a vários títulos com pequenas funções para a câmara, como acontece na PS2. Confirmado está, também, o suporte para *videochat* a partir de voz sobre IP. Imaginem que conseguem transmitir imagens em tempo real para a PSP (ou outro aparelho?) de um amigo, através de uma ligação sem fios. Será genial e já está a ser pensado pela Sony, com lançamento agendado para o final do ano.





Sample Channel
Contains sample content
RSS 2.0

Author: Noburo Masuda

▸Usar o Canal RSS

▸Sobre o Canal RSS

Selecção de idioma (Language selection)

DOWNLOAD DE VÍDEO E ÁUDIO

Para tornar a PSP uma das melhores formas de acesso à Internet em qualquer parte (desde que tenham acesso a um *hotspot*, claro), há já algum tempo que a consola é compatível com canais RSS. Graças a esta funcionalidade, já é possível fazer *streaming* de áudio e, dentro em breve, download de áudio e de vídeo directamente para o cartão de memória. Graças às actualizações dos nossos sites favoritos, através do RSS, vamos poder escolher com maior comodidade o que queremos transferir. Estas novas funções, previstas para a Primavera e para o Verão, abrem ainda mais o potencial da PSP como equipamento multimédia. Imaginem-se a fazer download de trailers dos vossos filmes ou jogos favoritos, assim que são disponibilizados, em qualquer lado e em qualquer parte. Ou a visitarem lojas de música online e a adquirem o novo álbum da vossa banda de eleição.

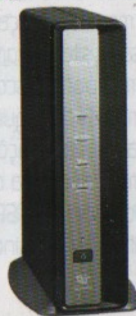
Mas o futuro é ainda mais risonho. Com a distribuição electrónica de conteúdos a chegar também em breve, a PSP poderá ser usada para descarregar episódios inteiros da vossa série de TV favorita, por exemplo. Quem sabe, até mesmo filmes. Espera-se que este serviço seja cobrado por cada conteúdo descarregado (um pouco como já acontece com o iTunes). Não esquecendo que o fabuloso ecrã da PSP é o ideal para ver vídeos "on the move".

LOCATION FREE PLAYER

Se já têm o Update 2.50 ou superior, desloquem-se ao menu Rede. Estão a ver um submenu com o nome LocationFree Player? Pois, esse menu promete vir a ser uma das adições mais poderosas da consola. Mas vamos por partes.

Esta funcionalidade é na verdade um pequeno programa que estabelece uma ligação entre a PSP e um aparelho da Sony com o mesmo nome. O Location Free Player Pak (na imagem) é um acessório que estará à venda na Europa por volta do Outono e que basicamente permite o acesso sem fios à vossa televisão, DVD e vídeo. O Location Free Player Pak será compatível com uma série de aparelhos, como PC e portáteis, mas como o que nos interessa aqui é a PSP, explicaremos na página seguinte tudo o que precisam para activar esta maravilha.





O QUE PODEM FAZER?

Partindo do princípio que têm todos os requisitos necessários (ver ao lado), podem fazer da vossa PSP uma sala de estar portátil. Podem ver TV em tempo real, programas gravados em VHS ou DVD e filmes em qualquer parte do mundo. O processo será muito semelhante ao de *streaming* pela Internet. Basicamente, estarão a receber essas imagens em tempo real na PSP, mas o potencial deste conjunto vai mais longe. A consola tornar-se-á um comando à distância para todos esses aparelhos, logo podem mudar de canal de TV, colocar o vídeo a gravar e controlar o leitor de DVD em qualquer parte e a qualquer momento.

O QUE PRECISAM

Primeiro necessitam do mais básico – os aparelhos em si. Depois de comprarem a PSP e o Location Free Player Pak, terão de ligar o que desejam controlar na consola ao Pak. De seguida terão de adquirir o Upgrade 2.50 ou superior para a PSP, já que foi nessa actualização que a função foi adicionada. Por último, precisarão sempre de estar no raio de alcance de um ponto de acesso (*hotspot*) com ligação à Internet por banda larga igual ou superior a 300 kbps. Podem agora assistir ao jogo do título em directo na PSP, mesmo que estejam do outro lado do planeta a altas horas da madrugada.



NUNCA SE PERCAM COM A PSP

Não são necessárias muitas justificações para que a PSP seja sempre um dos objectos que não podem dispensar durante uma viagem de férias, seja para fazer um jogo rápido, ver um filme ou ouvir música. Mas com algumas das novas funcionalidades planeadas para breve e dois tipos de software, a PSP vai, definitivamente, ser a vossa companhia ideal para férias.
Lá para o final do ano, a portátil vai receber um receptor de GPS que se liga através da porta mini-USB, transformando a máquina num fantástico navegador por satélite. Onde quer que estejam, a PSP vai garantir que têm as informações necessárias para nunca se perderem e saberem sempre qual o caminho a seguir.

UM TRADUTOR DE BOLSO

E que tal um tradutor de bolso divertido? É o que se encontra no *Talkman*. Esta espécie de jogo vem com um microfone para reconhecimento de voz e é capaz de traduzir frases em seis línguas: francês, inglês, alemão, espanhol, italiano e japonês. Para além da língua, podemos mesmo escolher o cenário em que estamos inseridos. Tanto pode ser um restaurante como uma discoteca (existem 28 cenários específicos). O *Talkman* até inclui o seu próprio anfitrião; um estranho pássaro azul de nome Max, que serve de professor e que vos vai ajudar a melhorar a pronúncia e a dicção nas referidas línguas.
Disto isto, é só fazer as malas e não esquecer de incluir a PSP nos vossos objectos indispensáveis para a viagem.

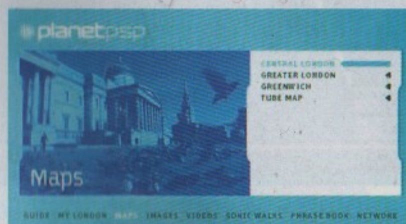




EM ROMA... USA-SE A PSP

Em Setembro, a PSP também vos vai colocar algumas das mais interessantes cidades europeias na palma da mão, com o lançamento do Planet PSP. Trata-se de um guia interactivo em formato UMD criado pela Lonely Planet, uma das mais respeitadas empresas de fornecimento de guias, conteúdos e informações para quem gosta de viajar. O Planet PSP vai oferecer guias detalhados para seis cidades europeias: Amesterdão, Barcelona, Londres, Paris, Praga e Roma, e não será de surpreender que surjam novas versões com outros destinos. No disco vamos poder encontrar mais de 250 pontos de interesse de cada uma destas cidades, apontando e aconselhando, por exemplo, quais os melhores locais para comer, dormir, fazer compras ou divertir-se, com informações dos contactos e fotografias. De igual forma, será possível consultar as informações indispensáveis para quem se desloca em viagem ao estrangeiro, como farmácias, hospitais, embaixadas e moeda local. Para completar o Planet PSP, contem com mapas com funções de zoom, guias áudio, vídeos produzidos por uma equipa de profissionais e até itinerários sugeridos para tornar a vossa viagem ainda melhor. Está mesmo previsto o download de itinerários personalizados por vários utilizadores.







PSP JOGOS - O que já podem jogar na PSP!



TONY HAWK'S UNDERGROUND REMIX
Preço: € 59,99 **Editora:** Activision **Género:** Desporto

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR
Preço: € 49,99 **Editora:** Sega **Género:** Desporto





BURNOUT LEGENDS
Preço: € 54,95 **Editora:** Electronic Arts **Género:** Corridas



PURSUIT FORCE
Preço: € 59,99 **Editora:** Activision **Género:** Acção



WORLD SNOOKER CHALLENGE 2005
Preço: € 54,99 **Editora:** Sega **Género:** Desporto



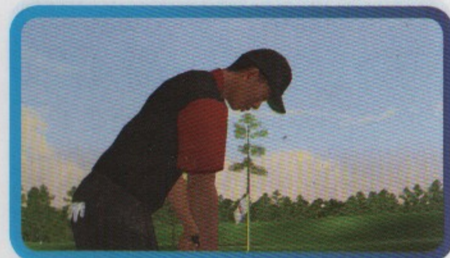
SSX ON TOUR
Preço: € 49,95 **Editora:** Electronic Arts **Género:** Desporto



DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI
Preço: € 54,99 **Editora:** Atari **Género:** Beat'em up



FIFA 06
Preço: € 54,95 **Editora:** Electronic Arts **Género:** Desporto



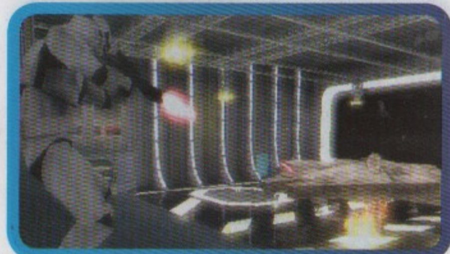
TIGER WOODS PGA TOUR 06
Preço: € 54,95 **Editora:** Electronic Arts **Género:** Desporto



GTA: LIBERTY CITY STORIES
Preço: € 64,99 **Editora:** Rockstar **Género:** Acção



WWE: SMACKDOWN! VS RAW 2006
Preço: € 54,99 **Editora:** THQ **Género:** Beat'em up



STARWARS BATTLEFRONT 2
Preço: € 59,99 **Editora:** LucasArts **Género:** Acção

PSP JOGOS - O que já podem jogar na PSP!



PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS
Preço: € 59,99 **Editora:** Ubisoft **Género:** Acção/Aventura



SOCOM US NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO
Preço: € 59,99 **Editora:** Sony **Género:** Acção



LEMMINGS
Preço: € 39,99 **Editora:** Sony **Género:** Estratégia

LUMINES
Preço: € 59,99 **Editora:** Ubisoft **Género:** Puzzles





EXIT
Preço: € 49,95 **Editora:** Ubisoft **Género:** Acção



THE SIMS 2
Preço: € 49,95 **Editora:** Electronic Arts **Género:** Simulador

FOOTBALL MANAGER HANDHELD
Preço: € 59,99 **Editora:** Sega **Género:** Gestão



TALES OF ETERNIA
Preço: € 59,99 **Editora:** Ubisoft **Género:** RPG



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
Preço: € 54,99 **Editora:** Sega **Género:** Corridas



DAXTER
Preço: € 49,99 **Editora:** Sony **Género:** Plataformas



TOMB RAIDER LEGEND
Preço: € 54,99 **Editora:** Eidos **Género:** Acção/Aventura



METAL GEAR ACID 2
Preço: N/D **Editora:** Konami **Género:** Estratégia/Acção

PSP JOGOS - O que poderão jogar na PSP!



B-BOY
Lançamento: Setembro **Editora:** Sony **Género:** Música



BOMBERMAN
Lançamento: Outono **Editora:** Konami **Género:** Puzzle



CALL OF DUTY 3
Lançamento: Outono **Editora:** Activision **Género:** FPS

GTA VICE CITY STORIES
Lançamento: Outubro **Editora:** Rockstar **Género:** Acção





DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER
Lançamento: Julho **Editora:** Electronic Arts **Género:** Beat'em Up



DUNGEON SIEGE THRONE OF AGONY
Lançamento: Outubro **Editora:** 2K Games **Género:** RPG



DUNGEONS & DRAGONS TACTICS
Lançamento: Natal **Editora:** Atari **Género:** Estratégia



SONIC RIVALS
Lançamento: Inverno **Editora:** Sega **Género:** Plataformas



WWE SMACKDOWN VS RAW 2007
Lançamento: Outono **Editora:** THQ **Género:** Beat'em up



KILLZONE LIBERATION
Lançamento: Outono **Editora:** Sony **Género:** Acção

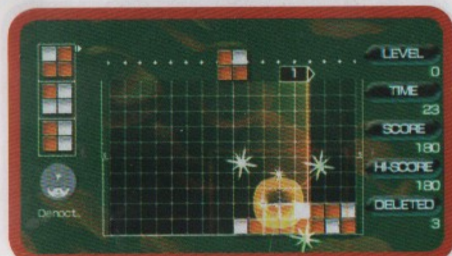


LEGO STAR WARS 2 THE ORIGINAL TRILOGY
Lançamento: Outono **Editora:** LucasArts **Género:** Acção



LOCOROCO
Lançamento: Junho **Editora:** Sony **Género:** Puzzles

PSP JOGOS - O que poderão jogar na PSP!



LUMINES 2
Lançamento: Outono **Editora:** Ubisoft **Género:** Puzzles



METAL SLUG ANTHOLOGY
Lançamento: Outono **Editora:** SNK **Género:** Acção



MICRO MACHINES V4
Lançamento: Julho **Editora:** Codemasters **Género:** Corridas

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS
Lançamento: 2007 **Editora:** Konami **Género:** Acção





MORTAL KOMBAT UNCHAINED
Lançamento: Outono **Editora:** Midway **Género:** Beat'em up



MOTO GP
Lançamento: Julho **Editora:** Sony **Género:** Condução



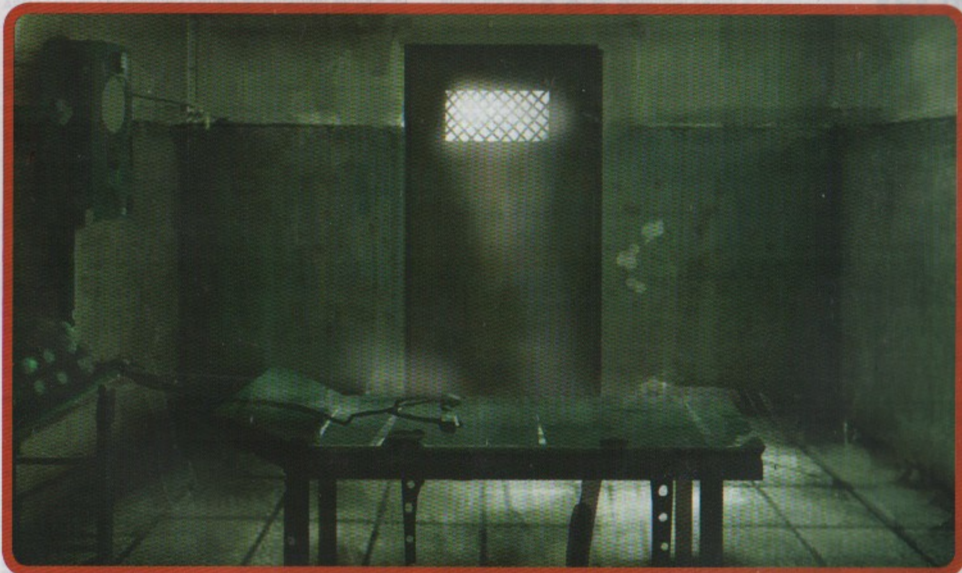
RATCHET & CLANK SIZE MATTERS
Lançamento: 2007 **Editora:** Sony **Género:** Plataformas



PRO EVOLUTION SOCCER 6
Lançamento: Outono **Editora:** Konami **Género:** Desporto



TEKKEN DARK RESURRECTION
Lançamento: Setembro **Editora:** Namco **Género:** Beat'em up



SILENT HILL ORIGINS
Lançamento: Natal **Editora:** Konami **Género:** Survival Horror



TONY HAWK'S PROJECT 8
Lançamento: Outono **Editora:** Activision **Género:** Desporto



ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS
Lançamento: Outono **Editora:** Capcom **Género:** Acção

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

MINIJOGO APE PING PONG: apanhem 40 Specter Emblems.
MINIJOGO JAKE ATTACKS: apanhem 30 Specter Emblems.
MINIJOGO SPECTER BOXING: apanhem 20 Specter Emblems. As personagens são 1-Ton e John.
SPECTER BOXING – PERSONAGENS EXTRA E MODO SURVIVAL: quando completarem o Specter Boxing, mais personagens ficarão disponíveis. Entre essas personagens está Specter. Também desbloquearão o modo Survival, mas a única personagem jogável é Blue Pipotron.
NÍVEL DE BÓNUS: Capturem todos os macacos em todos os níveis para ganharem acesso a um nível de bónus. Derrotem Specter para capturarem esse macaco e ganharem acesso ao final.
APE PING PONG – PERSONAGENS DE BÓNUS: completem o modo Tournament e derrotem Specter e Yellow Pipotron para os desbloquearem no modo Tournamente e Training.
SPECTER BOXING – GOLPES:
Pressionem ○ para evitarem um ataque;
Pressionem ✕ para executarem um Uppercut;
Pressionem □ para executarem um murro fraco;
Pressionem △ para executarem um murro forte;

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

CHEAT MODE: seleccionem a opção "Options" no menu principal. De seguida, entrem no menu "Player Profile" e seleccionem "Enter Cheat". Insiram um dos seguintes códigos, respeitando maiúsculas e minúsculas, para accionarem a função respectiva:
1.500 CRÉDITOS: insiram $moneybags$ como código.
TODAS AS MOTOS EXCEPTO A FURY: insiram All Access como código.
TODO O EQUIPAMENTO: insiram Duds como código.
TODOS OS TUBOS DE ESCAPE: insiram Smog test como código.
TODOS OS VÍDEOS MUSICAIS: insiram Billboards como código.
TODAS AS CORRIDAS DO CAMPEONATO: pressionem □, △, ←, ←, ○, ○, L1, R1, R1, △ no menu principal.
BÓNUS DE TREINO: completem todos os cursos de treino com um rank de "Gold", "Silver" e "Bronze."

BURNOUT LEGENDS

BÓNUS DA HEAVYWEIGHT SERIES: recebam a quantidade de dinheiro indicada no modo Crash para desbloquearem o carro correspondente.
B-TEAM VAN: $15.000.000
DELIVERY TRUCK: $20.000.000
TRACTOR CAB: $30.000.000
LONGNOSE CAB: $50.000.000
CITY BUS: $70.000.000
TRASH TRUCK: $90.000.000
BÓNUS DA MUSCLE SERIES: completem a tarefa indicada para desbloquearem o carro correspondente:
ASSASSIN MUSCLE: executem 30 Takedowns.
CLASSIC LEGEND: ganhem uma medalha de ouro no Big Sure Shore Legend Face-Off.
DOMINATOR MUSCLE: obtenham 25.000 Burnout Points

CHAMPIONSHIP MANAGER

PROMOÇÃO AUTOMÁTICA: seleccionem os vossos detalhes mas parem quando entrarem no ecrã de selecção de equipas. Escolham Southampton e assumam o controlo da equipa. De seguida, comprem apenas três jogadores da mesma liga e prossigam. Escolham dois amigáveis e continuem com a época. Ficarão com a melhor equipa do campeonato e serão promovidos automaticamente.
ADQUIRIR QUALQUER JOGADOR: decidam qual o jogador que querem e seleccionem "Make Offer". Seleccionem a opção Loan (com 100% do ordenado e durante um mês). Se o jogador se juntar, coloquem-no nos juniores e escolham a opção "Actions". Tentem contratá-lo – ele juntar-se-á à vossa equipa e não terão de pagar a transferência.

CRASH TAG TEAM RACING

KNOCKOUTS COM UM SÓ GOLPE: mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ✕, ○, ○, ✕ no menu principal.
MODO HIGH SPEED: mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ○, ○, △, △ no menu principal.
CABEÇAS DE GALINHA: mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ✕, ○, ○, □ no menu principal.
CARROS TOY BLOCK: mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ○, ○, △, □ no menu principal.
DESACTIVAR HUD: mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ✕, □, △, ○ no menu principal.
CRASH JAPONÊS: mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em □, ○, □, ○ no menu principal.
NOTA: em todos estes truques um som confirmará inserção correcta dos mesmos.

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

CHEAT MODE: insiram DoggieStyle, respeitando maiúsculas e minúsculas, para desbloquearem todos os bónus.
MODO SUPER COP: completem o modo Story no nível de dificuldade Normal.
MODO NO DAMAGE: completem o nível Roof Tops no modo Super Cop.
MUNIÇÕES ILIMITADAS: completem o nível Groove no modo Super Cop.
ADRENALINA ILIMITADA: completem o nível Back Streets no modo Super Cop.
TODAS AS ARMAS: completem o nível Villa no modo Super Cop.
MODO INCREDIBLY FIT DOG: completem o nível Under Rink no modo Super Cop. Este modo oferece ataques ilimitados com Shadow.
MODO SUPERDEFORM: completem o nível Pink Starfish no modo Super Cop. Este modo faz com que a personagem fique com cabeça, pés e mãos gigantescos.
MODO NORMAL CHALLENGE: completem o modo Story no nível de dificuldade Normal.
MODO FISTS OF FLAME: completem o nível Abattoir no modo Super Cop.

DEATH JR.

TODOS OS UPGRADES PARA ARMAS: pausem o jogo, mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○.
RECUPERAR MUNIÇÕES: pausem o jogo, mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em △, △, ✕, ✕, □, ○, □, ○, ↓, →.
MUNIÇÕES ILIMITADAS: pausem o jogo, mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em △, △, ✕, ✕, □, ○, □, ○, →, ↓.
INVULNERABILIDADE: pausem o jogo, mantenham L1+R1 pressionados e carreguem em ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, □, △.
EVITAR DANO NA LAVA: nos níveis Dead Huppy e The Sepp, sofrerão muito dano se caírem na lava. Utilizem o movimento Scythe Hop até alcançarem uma pedra para onde possam subir utilizando o □.
COMBINAÇÕES DE MOVIMENTOS PARA A SCYTHE: depois de apanharem as quatro Weapon Widgets, paguem a Smith and Weston para desbloquearem "More Scythe Moves". De seguida, utilizem as seguintes combinações de movimentos:
Circle Spin: Pressionem □, □, △.
Uppercut: Pressionem □, □, ✕.
Dive Attack: Pressionem ✕, □.
Powerful Combo Hit: Pressionem □, □, □.

EVERYBODY'S GOLF

AUTUMN PAGODA: ganhem estrelas suficientes para alcançarem o rank de Beginner no modo Challenge.
GOLDEN DESERT: ganhem estrelas suficientes para alcançarem o rank de Senior no modo Challenge.
DINO PARK: ganhem estrelas suficientes para alcançarem o rank de Silver no modo Challenge.
OLIVE COAST: ganhem estrelas suficientes para alcançarem o rank de Mid-Rank no modo Challenge.
ROYAL & LINKS: ganhem estrelas suficientes para alcançarem o rank de Grand no modo Challenge.
OPÇÃO DE REPLAY MANUAL: ganhem estrelas suficientes para alcançarem o rank de Senior no modo Challenge.
ALIA: derrotem-na quando alcançarem o Beginner Level.
NÍVEL DE DIFICULDADE EASY: percam vários jogos até desbloquearem o nível de dificuldade Easy.
LOYALTY LEVEL EXTRA: alcancem uma Super Win, vencendo um jogo por -3, para receberem cinco Loyalty Levels em vez dos habituais quatro.

FIFA STREET 2

VITÓRIAS FÁCEIS: entrem no menu Game Modes e seleccionem a vossa equipa. Dirijam-se para "Head Start" e coloquem-no como desejarem. Por exemplo, se quiserem que ganhe a primeira equipa a alcançar os cinco golos, seleccionem "Head Start 4+". Deste modo apenas necessitam de marcar uma vez para vencerem a partida.

FIGHT NIGHT ROUND 3

MELHORES ATRIBUTOS: para melhorarem os atributos do vosso lutador, assinem sempre um contrato antes de um combate. De seguida, escolham "Train Agressive".

seguido de "Balance", "Power" ou "Speed". O jogo mostrará o vosso boxeur antes do combate e os seus atributos. Se tiverem subido, prossigam. Caso o oposto se verifiquem, pressionem [Home] para regressarem ao menu principal da PSP. Entrem novamente no jogo e repitam o processo até os vossos atributos subirem.
Nota: os *loadings* rápidos deste jogo tornam esta dica bastante útil.

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

ARMAS (NÍVEL 1): pressionem ↑, □, □, ↓, ←, □, □, → durante o jogo. As armas Brass Knuckles, Knife, Molotov Cocktails, 9mm Handgun, Shotgun, Tec-9, AK-47, Flamethrower e Sniper Rifle ficarão desbloqueadas.
ARMAS (NÍVEL 2): pressionem ↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, → durante o jogo. As armas Katana Sword, Grenades, Revolver, Sawn-Off Shotgun, Uzi, M16, Rocket Launcher e Laser Scoped Sniper Rifle ficarão desbloqueadas.
ARMAS (NÍVEL 3): pressionem ↑, ×, ×, ↓, ←, ×, ×, → durante o jogo. As armas Chainsaw, Grenades, Revolver, SMG, Combat Shotgun, Mini-Gun e Sniper Rifle ficarão desbloqueadas.
NOTA: aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta dos códigos. Para ganharem munições infinitas, repitam os códigos até o número que assinala as munições existentes desaparecer. Estes truques diminuem substancialmente os vossos Street Creds.
$250.000: pressionem L1, R1, △, L1, R2, ○, R1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
ENERGIA AO MÁXIMO: pressionem L1, R1, ×, L1, R2, □, R1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
ARMADURA: pressionem L1, R1, ○, L1, R2, ×, R1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
DESACTIVAR O NÍVEL DE WANTED: pressionem L1, L1, △, R1, R1, ×, □, ○ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
AUMENTAR O NÍVEL DE WANTED: pressionem L1, R1, □, L1, R1, △, R1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
VER O NÍVEL DE MEDIA ATTENTION: pressionem L1, ↑, →, R1, △, □, ↓, × durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
DESTRUIR TODOS OS CARROS: pressionem L1, L1, ←, L1, L1, →, ×, □ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
GERAR UM RHINO: pressionem L1, L1, ←, L1, L1, →, △ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
GERAR UM TRASHMASTER: pressionem △, ○, ↓, △, ○, ↖, L1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
TRÂNSITO NEGRO: pressionem ○, ○, R1, △, L1, □, □ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
TRÂNSITO BRANCO: pressionem ×, ×, R1, ○, ○, L1, △, △ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
CONDUZIR NA ÁGUA: pressionem ○, ×, ↓, ○, ×, ↑, L1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
MUDAR O TAMANHO DOS PNEUS DAS MOTAS: pressionem ○, →, ×, ↑, →, ×, L1, □ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
CONDUTORES AGRESSIVOS: pressionem □, □, R1, ×, ×, L1, ○, ○ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
SEMÁFOROS SEMPRE VERDES: pressionem △, △, R1, □, □, L1, ×, × durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
SOL: pressionem L1, L1, ○, R1, R1, □, △, × durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
CÉU LIMPO: pressionem ↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, L1, R1 durante o jogo: Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
CÉU NUBLADO: pressionem ↑, ↓, ×, ↑, ↓, △, L1, R1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
CHUVA: pressionem ↑, ↓, □, ↑, ↓, ○, L1, R1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
NEVOEIRO: pressionem ↑, ↓, △, ↑, ↓, ×, L1, R1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
MOTIM: pressionem L1, L1, R1, L1, L1, R1, ←, □ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
PEÕES AGRESSIVOS: pressionem L1, L1, R1, L1, L1, R1, ↑, △ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
PEÕES COM ARMAS: pressionem R1, R1, L1, R1, R1, L1, →, ○ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
OS PEÕES SEGUEM-VOS: pressionem ↓, ↓, ↓, △, △, ○, L1, R1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
TEMPO DE JOGO MAIS RÁPIDO: pressionem L1, L1, ←, L1, L1, →, ○, × durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
VELOCIDADE DE JOGO MAIS RÁPIDA: pressionem R1, R1, L1, R1, L1, R1, ↓, × durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
VELOCIDADE DE JOGO MAIS LENTA: pressionem R1, △, ×, R1, □, ○, ←, → durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
FATOS ALEATÓRIOS PARA OS PEÕES: pressionem L1, L1, ←, L1, L1, →, □, △ durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
MODO CABEÇAS GRANDES: pressionem ↓, ↓, ↓, ○, ○, ×, L1, R1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
JOGO AO CONTRÁRIO: pressionem ↓, ↓, ↓, ×, ×, □, R1, L1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
VISÃO NORMAL: pressionem △, △, △, ↑, ↑, →, L1, R1 durante o jogo. Aparecerá uma mensagem a confirmar a inserção correcta do código.
BÓNUS FINAIS: para completarem os 100% do jogo, terminem todas as missões da história, todos os trabalhos secundários, acabem todas as corridas em primeiro lugar, completem a lista de carros para Love Media, encontrem os cem Hidden Packages, completem todos os 24 Unique Jumps e sobrevivam aos 20 Rampages. Aparecerá um tanque em Fort Staunton e podem apanhar lanchas rápidas em Portland.
'76 BICKLE CAB: completem cem viagens de táxi.
SPRINT ILIMITADO: alcancem o nível 12 das missões das ambulâncias.
IMUNE AO FOGO: alcancem o nível 12 das missões dos bombeiros.

HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO

MINIJOGO EXPLODING SNAP: apanhem dois Tri-Wizard Shields.
MINIJOGO DUGBOG BULB RAID: apanhem cinco Tri-Wizard Shields.
MINIJOGO NIFFLER TIME CHALLENGE: apanhem oito Tri-Wizard Shields.
MINIJOGO WIZARD PAIRS: completem o primeiro nível.

KEY OF HEAVEN

BÓNUS FINAIS: gravem o jogo depois dos créditos finais. Façam *load* ao jogo que gravaram para recomeçarem com todos os itens, armas e pergaminhos que apanharam.
TREINO FÁCIL DE CHI: carreguem a vossa barra de Chi até ao nível máximo. Quando entrarem numa batalha, eliminem todos os inimigos com a espada, excepto um deles. De seguida, enfraqueçam o último e utilizem um ataque de Chi para o eliminarem. Depois de iniciarem o ataque de Chi, mantenham o □ pressionado. Mesmo depois do inimigo morrer, a vossa barra começará a aumentar e continuarão no modo de ataque. Assim que a barra estiver ao máximo, pressionem □, □ e mantenham-no pressionado – é necessário um timing exacto. Se for bem executado, libertarão o ataque de Chi e começarão a carregar um novo. Por cada ataque executado com sucesso, ganharão experiência Chi.

PASSWORDS DE CONTEÚDOS PARA DOWNLOAD: insiram uma das seguintes *passwords* para descarregarem uma nova arma, scroll ou item.

ITEM – PASSWORD
Byakko Bugei – ptiuquc
Genbu 6 dan Bugei – zoeuiss
Kirin Bugei – qucmtkb
Miracle Sword – rkjulvj
Seima Accessory – aietmaw
Seima Accessory – ydkvcex
Seima Bracelet – jticgek
Seima Earring – lfiynvg
Seima Hair Pin – otkciet
Seima Ring – xktmvut
Seiryu Bugei – kakeiti
Suzaku Bugei – myuicei

KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

SEQUÊNCIA FINAL ALTERNATIVA: ganhem pelo menos 250.000 pontos e completem 100% do jogo.

TRUQUES & DICAS

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

RECARREGAR OS SUPER PODERES MAIS DEPRESSA: mantenham o R1 pressionado e fiquem parados – não andem nem corram. A barra de superpoderes regenerar-se-á mais depressa.
CARTAS MASTER UNLOCK: completem o modo Campaign com uma personagem e alcancem um Rank de "Gold" em cada combate. Desbloquearão a sua carta "Master Unlock".

MEDIEVIL RESURRECTION

CHEAT MODE: pausem o jogo, mantenham R1 pressionado e carreguem em ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △. No final do menu aparecerá a opção "Cheats", com os códigos "Invulnerabilidade" e "Todas as armas" disponíveis.
ENERGIA FÁCIL: regressem ao nível Dan's Crypt e completem-no. Essa tarefa deverá ser fácil depois de progredirem por outros níveis. Assim que o terminarem, podem ganhar energia completa e uma quantidade considerável de ouro.
DINHEIRO FÁCIL: depois de salvarem os agricultores em Haunted Ruins, sigam-nos para receberem uma grande quantidade de ouro. Regressem à ponte, gravem o jogo e façam *load*. Podem apanhar novamente o ouro. Repitam este truque as vezes que desejarem. Bastam alguns minutos para ganharem mais de 2.500 de ouro.

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

JOGAR COM VILE: completem o jogo com X.
ECRÃ DE TÍTULO ALTERNATIVO: completem o jogo.
FILME ANIMADO DE MEGAMAN X: completem o jogo com X.
ENERGIA BÉLICA ILIMITADA PARA VILE: completem o jogo com Vile. Façam *load* ao Cleared Saved Game para ganharem energia ilimitada para as armas.
NÍVEL DO ARMORED ARMADILLO – HADOUKEN: depois de apanharem todos os aumentos de Tanks e Vida com Mega Man, entrem no nível Armored Armadillo cinco vezes até ao final. Na quinta vez, quando estiverem no carrinho que salta e dá acesso à porta para o *boss*, saltem para o parapeito. Encontrarão uma cápsula com Doctor Light e o estilo Hadouken Street Fighter.

METAL GEAR AC!D

CARTA VIPER: insiram VIPER como *password* para receberem a carta com Black Arts Viper de *Metal Gear Solid* do Game Boy Color.
CARTA JEHUTY: insiram VIPER como *password* para receberem a carta com Jehuty de *Zone of the Enders*.
NOTA: esta carta destruirá todo o equipamento e *level-ups* de equipamento existentes na sala.
CARTA KAREN: insiram KAREN como *password* para receberem a carta com Karen de Policenauts.
CARTA MIKA: insiram MIKA como *password* para receberem a carta com Mika de Snatcher.
CARTA XM8: insiram XMEIGHT como *password* para receberem uma carta de WPN com 50 de ataque, 60% de Hit, balas de 5.56 mm, seis tiros, uma reacção de 70%, seis espaços de movimento, Knockback e Burn.
JOGAR COM TELIKO: completem a missão Residential Zone.
CARTA SOLID SNAKE (MG): completem o jogo.
CARTA RAIDEN: completem o jogo duas vezes.
OPÇÃO LINK BATTLE: completem o Stage 06 para desbloquearem a opção "Link Battle" no menu "Options", dentro do ecrã de "Intermission".
GANHAR CARTAS RARAS: gravem o vosso jogo e certifiquem-se que têm muitos pontos para utilizar. Entrem na Card Shop e comprem todos os *packs* para tentarem ganhar a carta rara que querem. Se não ganharem nenhuma carta, voltem para o menu inicial e façam *load* ao vosso jogo. Repitam o processo até ganharem a carta que desejam.
DERROTAR LEONE PELA PRIMEIRA VEZ: quando regressarem a BRC.026, Leone aparecerá e terão o vosso primeiro combate contra um *boss*. Contudo, aplicam-se exactamente as mesmas regras e estratégias.
Evitem combater frente a frente com Leone. Ele consegue evadir-se a todos os vossos ataques e contra-atacará, retirando cerca de 100 Hit Points. Separem rapidamente Snake e Teliko. Leone seguirá apenas um deles e o outro ficará livre para o atacar pelas costas. A tarefa é muito mais complicada do que parece – Leone não tem problemas em dividir as suas atenções entre ambas as personagens.
Lancem algumas granadas e rebentem-nas com as vossas próprias armas para maximizarem o dano causado. Ainda podem utilizar os barris explosivos para retirar cerca de 150 Hit Points ao adversário e ainda o deixarão a arder.
Ao utilizarem estas técnicas não deverão ter grandes problemas com Leone. Quando estiverem perto do final da batalha, comecem a juntar algumas cartas; mesmo que isso signifique adiar a vitória durante alguns turnos. Depois da batalha Snake e Teliko terão de fugir de aproximadamente dez guardas.
DERROTAR CLOWN PELA PRIMEIRA VEZ: o painel amarelo é o único com que têm de se preocupar. Uma nova mão tanto pode ser muito boa como muito má. Se tiverem as cartas necessárias para derrotarem o Clown, certifiquem-se que não pisam o painel amarelo por engano.
À medida que avançam na direcção do inimigo, ela colocará mais Claymores no mapa. Um dos seus ataques favoritos é colocar-vos entre duas Claymores de modo a que sejam forçosamente atingidos por uma delas. Utilizem cartas que causem uma quantidade enorme de dano, como granadas ou Nikita Missile. Este último é o ideal, visto que coloca o inimigo a arder, causando uma quantidade brutal de dano. Não se aproximem dela enquanto estiver a arder.
DERROTAR LEONE PELA SEGUNDA VEZ: Leone continua exactamente o mesmo *boss* que derrotaram nas fases iniciais do jogo. Os guardas extras tornam a missão mais difícil, mas mesmo assim não deverão ter problemas em neutralizá--los com as vossas novas aquisições bélicas.
Os Nikita/RC Missiles e a Gun del Sol funcionam bastante bem. Não só causam uma quantidade considerável de dano, como ainda deixam os inimigos em chamas.
Tirando isso, utilizem tudo o que têm: Sniper Rifles, granadas e rebentem com os barris explosivos, para diminuírem os 1500 LIFE que este adversário tem.
Eliminem primeiro os seus lacaios – apenas vos causarão problemas quando estiverem a evitar os ataques mais poderosos de Leone. Não alinhem numa batalha frontal – ataquem-no sempre pelas costas.
DERROTAR CLOWN PELA SEGUNDA VEZ: ela continua vestida de Teliko, por isso terão de a distinguir ao longo do combate. À medida que avançam, aparecerão mais clones de Teliko. É bastante normal estarem cinco cópias dessa personagem em simultâneo no mapa.
Para complicar ainda mais as coisas, Teliko será controlada pelo computador. É possível que ocasionalmente a controlem durante alguns turnos.
Para descobrirem qual é a verdadeira personagem utilizem o Aerial View Mode. Clown tem 800 LIFE, a Teliko verdadeira tem 400 LIFE e cada um dos clones tem 60 LIFE.
Durante a batalha, Clown atirará uma Flash Grenade que mudará a posição de todas as personagens. Se o adversário estiver do outro lado do mapa não há nada que possam fazer. Felizmente o poder de ataque deste inimigo é bastante fraco quando comparado com o de Leone. O melhor que têm a fazer aqui é entrar num combate frontal contra Clown o mais rapidamente possível. Para conseguir alcançar este objectivo, utilizem qualquer item que a deixe em chamas. Nikita/RC Missiles e a Gun del Sol são cartas comuns que aparecem nos baralhos. Assim que Clown estiver em chamas, a sua energia descerá lentamente. As Sniper Rifles têm uma vantagem considerável nesta área.
DESTRUIR O METAL GEAR: Snake tem de enfrentar o Metal Gear enquanto Teliko destrói as secções interiores da máquina. Na primeira fase do combate, a única coisa que Snake pode fazer é evitar os mísseis teleguiados até Teliko completar a sua tarefa. Esta personagem necessita de destruir dois terminais com 500 LIFE enquanto sofre dano de um Patrol Bot. Não se dêem ao trabalho de destruir esse inimigo – assim que morrer, voltará outro para o seu lugar.
Quando um dos terminais for destruído, a armadura que protege o braço do lado respectivo será neutralizada. Utilizem Snake para destruírem esse lado. Assim que neutralizarem um dos terminais, caminhem rapidamente para o outro. Tal como foi dito, certifiquem-se que Teliko tem uma boa quantidade de cartas de cura – sofrerá bastante dano do Patrol Bot.
Com ambos os terminais destruídos, utilizem os Stingers de Snake para rebentarem com cada um dos braços com 500 LIFE.
Com os braços destruídos, Metal Gear entrará na sua segunda forma, que é consideravelmente mais fácil.
O papel de Teliko nesta fase é nula. A não ser que tenham as seis cartas perfeitas no baralho, não há maneira de destruírem as quatro varetas de modo a pararem o ataque com o raio.
Por outro lado, Snake tem muito que fazer. Mantenham-se perto do Metal Gear enquanto juntam as Mosin Nagant e os Stingers. Quando o inimigo estiver a carregar o seu raio, disparem e corram para trás deles. As cartas de redução de COST são extremamente úteis e permitem-vos ganhar turnos extras de modo a retirarem 1000 LIFE numa única ronda. Tenham atenção ao COST do Metal Gear. O raio retira apenas 300 LIFE – é justificável disparar mais um Stinger. Quando o Metal Gear utilizar os mísseis, podem usar o Aerial View Mode para descobrirem onde é que vão acertar – encontrem os quadrados a vermelho. Podem fazer isto quando o Metal Gear tiver de esperar 10 COST antes de os mísseis serem disparados. Contudo, se Snake não tiver um turno entre esses 10 COST não serão capazes de ver onde é que os mísseis vão colidir. Quando Teliko destruir os terminais, o tanque perde quatro dos mísseis que dispara.

Destruam ambos e ele não conseguirá utilizar este ataque. Tenham em consideração que a explosão afecta uma área de três por três quadrados. Este inimigo também lança um raio quando se aproximam demasiado dele.
Quando ambos os braços estiverem destruídos, o Metal Gear lançará um raio potente. Depois de 20 COST, o ataque ocupa praticamente todos os quadrados em frente à máquina. A única maneira de o evitarem é correndo para trás do Metal Gear. A única maneira de pararem por completo o ataque é utilizando Teliko para destruírem as quatro varas que dão energia ao raio, durante esses 20 COST.

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

GALAGA ARRANGEMENT – SELECCIONAR A NAVE: completem o jogo para desbloquearem a selecção de naves no modo Free Play.

NBA STREET SHOWDOWN

MODO OWN THE COURTS: criem um jogador alto, com boas habilidades em "Block", "Power" e "Rebound", para terem mais hipóteses de completarem os vários desafios deste modo.
MODO KING OF THE COURT - STREET LEGENDS: todas as Street Legends que encontram no modo King of the Court têm um atributo perfeito. As lendas são as seguintes:
LENDA: ATRIBUTO PERFEITO
Prodigy: Dunks
Dime: Steals
Stretch: Dunks
Phat: Power
Takashi: Blocks
Bobbito Garcia: Dunks
Bonafide: Rebounds
Rock: Blocks
Biggie Littles: Handles
TROFÉUS: completem as seguintes tarefas para desbloquearem os primeiros três troféus na secção "Rewards". Apenas podem desbloquear o quatro troféus quando tiverem os outros três.
- Vençam o modo King of the Courts.
- Vençam trinta jogos de Quick Play.
- Completem o nível 17 do minijogo Arcade Shootout e o nível 13 do Shot Block.

TROFÉU 30 PICK-UP GAMES: quando estiverem a arranjar um jogo de Pick Up, façam-no de modo a que tenham um ponto até vencerem. Podem fazer isto antes do jogo, no menu "My Rules". Dirijam-se para "Spot Points" e coloquem a opção de modo a que tenham todos os pontos necessários para que apenas precisem de um ponto.

NEED FOR SPEED MOST WANTED 5-1-0

CÓDIGO PRINCIPAL: iniciem um novo jogo e insiram "Imr. blonde" como nome de Profile para desbloquearem todos os bónus e receberem $500.000.
NOTA: existe um espaço no código. Mesmo depois de inserido, continuam a necessitar de comprar os itens que desbloquearam.
TODAS AS PISTAS, CARROS DA POLÍCIA NAS PISTAS TUNER TAKEDOWN E $100.000: iniciem um novo jogo e insiram "Iget-set" como nome de Profile.
TODOS OS UPGRADES VISUAIS E DE PERFORMANCE E $200.000: iniciem um novo jogo e insiram "Ituner-well" como nome de Profile.
DINHEIRO FÁCIL: repitam qualquer um dos níveis com *bosses* para receberem grandes recompensas em dinheiro.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

CORRIDAS DE NITROUS: nos níveis com corridas de Nitrous, libertem o acelerador em curvas apertadas para evitarem bater e virar o carro.
EVITAR PERDER O CONTROLO DO CARRO: pressionem R1 antes de baterem numa parede para evitarem perder o controlo.
MAZDA RX-7 RÁPIDO: depois de adquirirem o RX-7, montem os seguintes upgrades para adquirirem o máximo de velocidade: Aeromax Spoiler, Beast Carbon Fiber Hood, Gills Roof Scoop e Max 1 Body Kit. Certifiquem-se que têm os upgrades de performance desbloqueados e preparados para instalação. Podem alcançar mais de 210 MPH com esta definição e vencer uma corrida com mais de 40 segundos de diferença.

LISTA DE CARROS: os seguintes carros ficarão desbloqueados para compra na seguinte ordem:

CARRO – PREÇO
Volkswagen Golf GTI 2.0L – $22.000
Ford Focus ZX3 – $18.000
Mazda Miata MX-5 – $19.000
Dodge Neon – $17.000
Nissan Sentra SE-R SPEC-V – $21.000
Toyota Celica GT-S – $23.000
Nissan 240SX – $30.000
Mitsubishi Eclipse GSX – $32.000
Mazda RX-7 – $34.000
Mazda RX-8 – $48.000
Pontiac GTO – $46.000
Subaru WRX STi – $46.000
1969 Dodge Charger – $44.000
Toyota Supra – $52.000
Nissan 350Z – $54.000
Mitsubishi Lancer – $51.000
Ford SVT Mustang Cobra R – $56.000
1967 Ford Mustang – $65.000
Nissan Skyline R34 GTR – $70.000
Chevrolet Corvette Z06 – $72.000

MÚSICA: para ouvirem as músicas que desbloquearam ao longo do jogo, dirijam-se ao menu principal e seleccionem a opção "EA Games Pocket Trax". As seguintes músicas encontram-se no Movie Mode: Soulwax, *Any Minute Now*; The DONOTS, *We Got The Noise*.

CARROS DE BOSSES: algumas corridas estão descritas como "Boss Race". Vençam a corrida no nível de dificuldade Gold para receberem o carro do *boss* (1969 Dodge Charger, Subaru Impreza WRX STi, Chevrolet Corvette Z06 e Nissan Skyline R34 GTR). Quando ganharem um carro destes, ele aparecerá na Pocket Garage e podem utilizá-lo em qualquer corrida.
AVISO: quando estiverem para comprar um carro, não comprem um dos veículos que podem ganhar em corridas de *bosses*. Se o comprarem, acabarão por ter dois carros iguais. A garagem apenas suporta 20 veículos e existe um total de 24 carros. Os quatro carros de *bosses* têm uma garagem separada. Não é possível completarem 100% do jogo se comprarem um desses carros.
PEÇAS DE BÓNUS: completem a última corrida com uma medalha de ouro.

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

AREIAS ILIMITADAS: quando alcançarem um Save Point, existe a possibilidade de encontrarem um vaso com mais um slot de areia. Destruam-no, apanhem a areia e gravem o jogo. Atirem-se de uma berma ou deixem-se morrer, façam *load* ao jogo que gravaram e destruam novamente o vaso. Deste modo podem ganhar areias ilimitadas.
DERROTAR NINJAS: podem eliminar ninjas facilmente utilizando combinações de ataques e duas armas em simultâneo quando não estiverem a bloquear. Pressionem rapidamente Triângulo, Círculo, Círculo quando a guarda estiver em baixo para neutralizarem os adversário com apenas um golpe.
DERROTAR MULHERES: matar mulheres é bastante difícil – bloqueiam constantemente os vossos golpes e é impossível saltar por cima delas. Para as neutralizarem facilmente, corram em direcção a uma parede e pressionem [Quadrado]. O golpe é impossível de bloquear e podem sempre atacá-las quando estiver no chão ou a levantarem-se.

RENGOKU: TOWER OF PURGATORY

GALERIA DE IMAGENS: completem as seguintes tarefas para desbloquearem a imagem correspondente na galeria:
- A.D.A.M: gravem o jogo uma vez.
- Type01: gravem o jogo uma vez.
- Deucalion-A: completem o jogo duas vezes.
- Deucalion-B: completem o jogo duas vezes.
- Lycaon: derrotem Lycaon na Tower.
- Mars: derrotem Mars na Tower.
- Minos: derrotem Minos no combate contra o *boss* no nível três da Tower.
- Gryphus: derrotem Gryphus no combate contra o *boss* no nível oito da Tower.

RIDGE RACER

MIRROR MODE: mantenham ▬ pressionado quando estiverem a escolher um percurso nos modos Single Race ou Time Attack.
NITRO ILIMITADO: mantenham ▬ pressionado quando estiverem a escolher "OK" no menu de confirmação do carro e da pista (é o último ecrã antes do início da corrida) nos modos Single Race ou Time Attack.
MAX TOURS: completem todas as EX Tours.
INTRODUÇÃO DE RAVE RACER: completem a EX Tour 36.

S T W X

INTRODUÇÃO DE RIDGE RACER 4: completem a EX Tour 33.

INTRODUÇÃO DE RIDGE RACER 5: completem a Tour 34.

IMAGENS DA MACHINE DESIGN COLLECTION 1: completem a EX Tour 37.

IMAGENS DA MACHINE DESIGN COLLECTION 2: completem a EX Tour 38.

IMAGENS DA MACHINE DESIGN COLLECTION 3: completem a EX Tour 39.

CARROS DAS SPECIAL CLASS:
- New Rally X: alcancem mais de 50.000 pontos no minijogo e vençam a Pro Tour 18 Thriller.
- Soldat Crinale: vençam a Pro Tour 19 Crinale Duel.
- Kamata Angelus: vençam a Pro Tour 20 Angelus Duel.
- Pac Man: vençam a Pro Tour 21 Eat Up or Die.

SPIDER-MAN 2

ENERGIA ILIMITADA: insiram NERGETS como código.

TEIAS ILIMITADAS: insiram FILLMEUP como código.

TODOS OS MOVIMENTOS: insiram MYHERO como código.

TODOS OS NÍVEIS: insiram WARPULON como código.

TODOS OS FILMES: insiram POPPYCORN como código.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

INVULNERABILIDADE: pausem o jogo e pressionem ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←, →. Ouvirão um som a confirmar a inserção correcta do código. Este código só fica desactivo quando desligam a PSP.

MUNIÇÕES ILIMITADAS: pausem o jogo e pressionem ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, →. Ouvirão um som a confirmar a inserção correcta do código. Repitam o código para o desactivarem.

SOLDADOS EM BAIXA RESOLUÇÃO: pausem o jogo e pressionem ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ←. Ouvirão um som a confirmar a inserção correcta do código. Repitam o código para o desactivarem.

DESACTIVAR O HUD: pausem o jogo e pressionem ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ←, →. Ouvirão um som a confirmar a inserção correcta do código. Repitam o código para o desactivarem.

SONS EM CÂMARA LENTA: pressionem ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, →. Ouvirão um som a confirmar a inserção correcta do código. Este código só fica desactivado quando desligam a PSP.

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

JOGAR COM SHIN GOUKI: completem o modo Arcade com Evil Ryu. De seguida, coloquem o cursor em Gouki no menu de selecção de personagem e mantenham pressionado enquanto escolhem essa personanagem.

TALES OF ETERNIA

BÓNUS FINAIS: gravem o jogo quando terminarem os créditos finais. Esse ficheiro ficará marcado com uma estrela quando o utilizarem para iniciar um novo jogo. A partir desse momento, o menu de personalização terá opção que vos permitem ver todas as *cutscenes*, diálogos e Camp/Help Skits. Na Orbus Barries também aparecerá uma nova área de bónus chamada "Nereid's Labyrinth".

THE LORD OF THE RINGS: TACTICS

BLACK GATE/MT. DOOM: nesta secção, certifiquem-se que têm Stealth Of The Shire 1 e Courage Of Sam 3 para passarem pelos inimigos. Se os utilizarem, bloquearão todos os ataques a Frodo e Sam.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ESSENTIALS

MISSÕES DE BÓNUS: insiram os seguintes códigos no ecrã "Bonus Mission". Sempre que quiserem fazer uma das missões de bónus, necessitam de inserir o código.

CÓDIGO – EFEITO
Mantenham pressionado e carreguem três vezes em L+R – Missão Heroin Refinery
Mantenham pressionado e carreguem doze vezes em L+R – Missão Paris-Nice
Mantenham pressionado e carreguem três vezes em L+R – Missão Television Free Indonesia

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

EQUILÍBRIO PERFEITO EM RAILS: insiram TIGHTROPE como código para desbloquearem o truque "Perfect Rail Balance". Entrem no Cheat Menu durante o jogo para accionarem esta função.

TONY HAWK DO TONY HAWK'S PRO SKATER ORIGINAL: insiram BIRDMAN como código. Seleccionem a opção "Secret Characters" no menu de selecção de personagens nos modos Classic ou Free Skate.

WIPEOUT PURE

BETA TOURNAMENT: terminem em primeiro lugar todas as pistas do Alpha Tournament.

ASCENSION TOURNAMENT: terminem em primeiro lugar todas as pistas do Beta Tournament.

CLASSIC TOURNAMENT: desbloqueiem todas as pistas Classic.

EQUIPA MEDIEVAL: ganhem pelo menos 70 medalhas de ouro para alcançarem o estatuto de Veteran.

EQUIPA ZONE: ganhem uma medalha de ouro em todas as pistas Zone (Pro Tozo, Mallavol, Coridon 12 e Syncopia).

CLASSE FLASH: alcancem um total de três medalhas nos torneios Alpha, Beta e Ascension na classe Venom.

CLASSE PHANTOM: terminem o torneio Ascension em primeiro, segundo ou terceiro lugar, na classe Rapier.

CLASSE RAPIER: completem o torneio Ascension na classe Flash.

NAVES LIVERY: completem o torneio Ascension na classe Flash.

RANKS: ganhem o número indicado de medalhas de ouro para alcançarem o respectivo rank:

NÚMERO DE MEDALHAS – RANK
12 – Trainee
24 – Amateur
36 – Geek
48 – Enthusiast
60 – Addict
72 – Veteran
84 – Master
96 – Guru
108 – Junkie
120 – Legend
132 – Purist

PISTAS ZONE: ganhem medalhas de ouro suficientes ao completarem um certo número de zonas no modo Zone para desbloquearem a próxima pista da série: Mallavol e Corridon 12
- Completem 25 zonas nas pistas Pro To2o e Mallavol. Syncopia
- Completem 30 zonas na pista Coridon 12.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

ANDRE THE GIANT: comprem-no por $28.000 na WWE Shop.

BRET "HIT MAN" HART: comprem-no por $28.000 na WWE Shop.

BRITISH BULLDOG "DAVEY BOY SMITH": comprem-no por $28.000 na WWE Shop.

HOLLYWOOD HOGAN: ganhem o troféu SmackDown! Season para tornarem a personagem disponível para compra na WWE Shop, por $28.000.

HULK HOGAN (80'S): ganhem o troféu RAW Season.

JAKE "THE SNAKE" ROBERTS: comprem-no por $28.000 na WWE Shop.

JBL – FATO ALTERNATIVO: vençam o prémio GM of the Year.

JIMMY HART: ganhem o troféu Tough Enough para tornarem a personagem disponível para compra na WWE Shop, por $28.000.

JUNKYARD DOG: comprem-no por $28.000 na WWE Shop.

MANKIND: comprem-no por $28.000 na WWE Shop.

TED DIBIASE: ganhem o troféu Challenge Mode WWE Superstar para tornarem a personagem disponível para compra na WWE Shop, por $28.000.

STEVE AUSTIN: completem a história da RAW Season.

STEVE AUSTIN – FATO ALTERNATIVO: completem os desafios Legend.

THE ROCK: completem a história da SmackDown! Season.

TRIPLE H – FATO ALTERNATIVO: vençam o prémio GM of the Year.

ARENA ECW: completem os desafios Rising Star.

ARENA WRESTLEMANIA 21: completem os desafios Amateur.

HARDCORE CHAMPIONSHIP BELT: ganhem o troféu Challenge Mode Legend.

MILLION DOLLAR CHAMPIONSHIP BELT: ganhem o troféu Challenge Mode Legend.

WORLD HEAVYWEIGHT TITLE NO MODO EXHIBITION: vençam na Wrestlemania na história da RAW Season.

WWE TITLE NO MODO EXHIBITION: Vençam na Wrestlemania na história da Smackdown! Season.

CARLITO – T-SHIRT ALTERNATIVA: completem os desafios Amateur.

JOHN CENA – CAMISOLA ALTERNATIVA: completem os odesafios Rising Star.

PONTOS ILIMITADOS: completem um ano tanto na SmackDown! Season como na RAW Season para ganharem pontos de experiência ilimitados para todos os lutadores criados.

ECRÃS DE LOADING DIVA: coloquem Torrie como vossa manager em Smackdown! e Trish como vossa manager em RAW.

ECRÃS DE LOADING LEGEND COM ORLAND OU CENA: vençam a Legend Battle Royale.

ECRÃS DE LOADING SUPERSTAR: vençam o troféu Elimination Chamber, no nível de dificuldade Legend, no modo Exhibition.

TROFÉUS: completem a tarefa indicada para ganharem o troféu respectivo:
- 100 Wins: vençam cem combates.
- Amateur Challenge: completem todos os Amateur Challenges.
- Bar Room Brawl: vençam o Bar Room Brawl no modo Season.
- Collect-A-Diva: ganhem os contractos de Trish (em RAW) e Torrie (em SmackDown!) no modo Season.
- Elimination Chamber: vençam um combate de Elimination Chamber no nível de dificuldade Legend e eliminem cinco Superstars.
- General Manager: completem o modo General Manager com um rank mais alto que SmackDown!/RAW.
- Legend Killer: vençam a Legend Battle Royale no modo Season.
- Match Veteran: participem em todos tipos de combate do modo Exhibition.
- Rising Star: completem todos Rising Star Challenges.
- Royal Rumble: vençam o Royal Rumble no modo Season.
- Tough Enough: vençam dez combates com um *wrestler* criado.
- Undertaker's Urn: derrotem The Undertaker no combate Buried Alive no modo Season.
- WWE Challenge: completem todos os Set Challenges.
- WWE Legend: completem todos os WWE Legend Challenges.
- WWE Superstar: completem todos os WWE Superstar Challenges.

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

TODAS AS PERSONAGENS: no ecrã de selecção de personagens, pressionem →, ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, START.

GOD MODE: no ecrã de selecção de personagens, pressionem ↓, ↑, ↓, ↑, →, ↓, →, START.

PERSONAGENS COM NÍVEL 99: no ecrã de selecção de personagens, pressionem ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ←, →, START.

ADICIONAR UM PONTO A TODAS AS HABILIDADES: no ecrã de selecção de personagens, pressionem ←, →, ←, →, ↓, ↑, START.

PERSONAGENS RÁPIDAS: pressionem ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, START durante o jogo.

DANO EXTRA NOS COMBATES CORPO A CORPO: pressionem ←, ←, →, ←, →, ↑, START durante o jogo.

XTREME TOKENS ILIMITADOS: pressionem ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, START durante o jogo.
100.000 TECH-BITS: pressionem ↑, ↑, ↑, ↓, →, →, START na loja gerida por Forge ou Beast.

VÍDEOS DE JOGO: pressionem ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, START no menu de Review.

TODAS AS BANDAS DESENHADAS: Pressionem →, ←, ←, →, ↑, ↑, START no menu de review.
TODOS OS PERCURSOS DA DANGER ROOM: Pressionem →, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, START no menu da Danger Room.

Guia GRAND THEFT AUTO: Liberty City Stories



Nada melhor para fechar esta secção especial de Truques e Dicas que um guia do jogo que recebeu até hoje a classificação mais alta da PSM2 a títulos PSP. Com o tamanho, liberdade e qualidade a que a série GTA nos habitou, os segredos são muitos e difíceis de encontrar, mas com a nossa ajuda irão descobri-los todos.

Quando a *cutscene* inicial do jogo terminar, entrem no Kurma e dirijam-se para o vosso novo esconderijo. Vejam a *cutscene*, regressem ao carro e levem Vincenzo para casa. Ele é a primeira pessoa deste jogo a oferecer-vos missões.

VINCENZO

MISSÃO 1-1: SLACKER
Há um traficante de droga em St. Marks que não está a trabalhar correctamente. Entrem num carro e conduzam para o ponto que está a piscar no mapa. Falem com o traficante de droga, regressem ao veículo e dirijam-se para o próximo ponto no mapa. Parem o carro no círculo em Chinatown para completarem a primeira missão.

MISSÃO 1-2: DEALING REVENGE
A vossa próxima missão é neutralizar alguns traficantes em Chinatown. Conduzam para a marca no mapa, saiam do carro e desçam pelo beco – é onde está o primeiro inimigo. Mantenham R pressionado e carreguem incessantemente no ◎ até eliminarem o inimigo. Regressem para o carro, contornem a esquina e atropelem o fabricante que está na estrada. Conduzam para a última marca no mapa e atropelem o último adversário.

MISSÃO 1-3: SNUFF
Quando a *cutscene* terminar, dirijam-se para a Ammu-nation e entrem na loja. Apanhem a pistola, saiam para o exterior e regressem ao vosso veículo. Conduzam para o estaleiro de construção, saiam do carro e mantenham R pressionado. Corram em direcção aos dois guardas (um em cada um dos extremos da entrada) enquanto carregam no ◎. Depois do eliminarem o primeiro, libertem os botões, carreguem novamente em R para mudarem a mira e repitam o processo. Assim que ambos os adversários estiverem mortos, prossigam pela passagem estreita. Eliminem o inimigo que está mais à frente e virem à esquerda. Perto do carro deverá estar um alvo com uma seta por cima da cabeça – eliminem-no. Apanhem o telemóvel como prova do vosso sucesso e atendam a chamada. Entrem no carro e caminhem para o Pay N' Spray que está no exterior para completarem a missão.

MISSÃO 1-4: SMASH AND GRAB
Entrem no carro que está no exterior e dirijam-se para a garagem. Quando estiverem próximos, entrem de rompante pelo lado esquerdo e estacionem ao lado dos três homens. Esperem que as restantes personagens estejam no interior do veículo, conduzam para fora desse lado. Virem à direita, percorram a estrada e, quando se fundir com o trilho principal, cortem rapidamente à esquerda. Virem à direita e entrem no Pay N' Spray para colocarem o nível de Wanted a zeros. Conduzam para a casa de Vincenzo para completarem a missão.

MISSÃO 1-5: HOT WHEELS
Ao fundo da estrada perto de Vincenzo está um carro cheio de drogas. Conduzam para o ponto no mapa e entrem no veículo. Assim que entrarem no carro accionarão o alarme, mas não se preocupem, porque é completamente indiferente. Assim que estiverem no carro conduzam em frente até parecer um polícia a disparar e a bloquear-vos o caminho. Saiam pelo lado direito da barricada e façam uma curva apertada para a esquerda. Subam pelo trilho, desçam pela rua e virem na primeira à esquerda. De seguida, cortem à direita e novamente à esquerda. Desçam pela avenida com duas vias e virem à direita. Conduzam novamente pela rua e virem duas vezes à direita. Entrem no Pay N' Spray para colocarem o nível de Wanted a zero. Quando o caminho estiver livre, levem o carro para o esconderijo. Quando a *cutscene* terminar, levem o carro para a trituradora que está no final da rua para completarem a missão.

JD

MISSÃO 2-1: KNOCK KNOCK
Caminhem para o vosso esconderijo em St. Marks e caminhem para o armário de modo a mudarem de roupa. Assim que terminarem, dirijam-se para enorme "J" no mapa e aceitem as missões de JD.

MISSÃO 2-2: BONE VOYEUR
Para completarem esta missão necessitam de conduzir à volta do Red Light District até aparecerem os pontos no mapa. Eles aparecerão sempre que JD reconhecer uma das suas prostitutas. Prossigam com as vossas voltas pela área até encontrarem um proxeneta que têm de eliminar. Atropelem-no e continuem a recolher o dinheiro. Quando tiverem os fundos todos, voltem para o clube e larguem JD.

MISSÃO 2-3: DON IN 60 SECONDS





Esta missão é bastante simples. Assim que acabarem de ver a *cutscene*, caminhem para a estrada principal e entrem no carro. Virem quatro vezes consecutivas à direita e entrem no Pay N' Spray. Entrem para neutralizarem o vosso nível de Wanted e conduzam para a casa de Salvatore. Falem com Salvatore para ganharem algumas opções.

MISSÃO 2-4: VOLATILE SITUATION
Nesta missão necessitam de caminhar para o casino e protegê-lo dos ataques. A primeira coisa que devem fazer é comprar uma Uzi na Ammu-nation. Entrem na PCJ que está na casa de Salvatore e dirijam-se para o casino. Assim que aparecer um ponto no vosso radar, avancem para ele.
Enquanto o veículo estiver a avançar em direcção ao casino é mais fácil destruí-lo à distância. Depois de duas explosões no casino perdem a missão e existem três ataques ao edifício. Assim que neutralizarem todos os atacantes accionarão uma pequena *cutscene*. Avancem em direcção ao camião com a bomba e disparem contra ele até o eliminarem. Se não rebentarem com o veículo, eliminem todos os membros do gang de Sindacco que estiverem na área. De seguida, entrem no camião, levem-no para longe do casino e saltem para fora para completarem a missão.

MISSÃO 2-5: BLOW UP "DOLLS"
Esta missão é bastante simples. Entrem em qualquer carro que esteja disponível, levem-no para o 8-Balls e coloquem-lhe uma bomba. De seguida, conduzam para a Dolls House.
Se não escolheram um carro de um gang, existe uma maneira fácil de completarem esta missão. Recuem o máximo possível, acelerem em frente e atropelem os dois guardas que protegem a entrada. Parem no local assinalado, saiam rapidamente e saltem para a estrada que está do lado direito da garagem. Assim que estiverem suficientemente longe, pressionem o ◎ para detonarem a bomba.

MA CIPRIANI

MISSÃO 3-1: SNAPPY DRESSER
Caminhem para o sinal em Chinatown e sigam Casa. Ele não aparece no radar – mantenham-no sempre no vosso campo de visão. Tentem ficar sempre um quarteirão atrás dele – deste modo podem ver para onde vai ser que vos detecte. Ele apanhará duas prostitutas e conduzirá em direcção a Callahan Point. Casa prosseguirá para uma zona com árvores do lado oposto ao Mini-mart. Quando a *cutscene* terminar, façam zoom com a máquina fotográfica e tirem fotografias a Casa. Voltem para a casa de Ma Cipriani para completarem a missão.

MISSÃO 3-2: BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA
Esta missão é simples – apenas têm de matar dois grupos de Triads para a completarem. Caminhem para o primeiro ponto no radar e localizem o camião à prova de bala. Abalroem-no algumas vezes para forçarem os passageiros a saírem do veículo. Nessa altura, acelerem e virem o carro. Atropelem os inimigos que saíram do carro e prossigam para o próximo ponto. Equipem-se com uma pistola e pressionem ◫ assim que entrarem no beco. Eliminem todos os inimigos para completarem a missão.

MISSÃO 3-3: GREASE SUCHO
Quando a *cutscene* terminar, entrem no Sentinel que está no exterior do restaurante de Mamma e caminhem para a corrida. Para vencerem necessitam de seguir algumas dicas simples:
Acelerem ao máximo apenas quando tiverem espaço para o fazer, larguem o ⊗ antes de virarem para assegurar uma viragem mais eficaz e não entrem em pânico se forem ultrapassados.
Depois de vencerem a corrida, persigam Sucho e eliminem-no assim que sair do carro.

MISSÃO 3-4: DEAD MEAT
Dirijam-se para a casa de Casa e estacionem no local indicado. Quando a personagem sai, dirijam-se para o hospital, virem à direita e atravessem a relva em direcção a Trenton. Caminhem para o ponto no mapa e estacionem no sinal. Assim que estiverem no interior, matem Casa com um machado.
Assim que estiverem no camião o vosso nível de Wanted aumentará para duas estrelas. Conduzam para o Pay N' Spray no Red Light District para eliminarem o nível de Wanted. De seguida, conduzam para o ponto no mapa e estacionem para accionarem uma pequena *cutscene*.

MISSÃO 3-5: SON OF MINE
Antes de iniciarem esta missão, caminhem para o local onde recebiam as missões de JD. Subam as escadas, atravessem o telhado e saltem para o próximo telhado com o placar. Apanhem a AK que vem com cem balas – provar-se-á essencial para a missão. Dirijam-se para a casa de Ma e caminhem para a marca. Assim que assumirem o controlo da personagem, apanhem a caçadeira que está perto das escadas e subam para o topo do lanço. Eliminem o inimigo, equipem-se com a AK e neutralizem o adversário que está atrás do carro. Avancem e matem os dois assassinos que estão do lado direito. Desçam as escadas e eliminem todos os adversários antes de entrarem no carro. Conduzam para o hospital, recuperem energia e subam a rampa. Assim que a subirem terão de aguentar duas vagas de inimigo.
Estacionem o carro e eliminem todos os inimigos que aparecerem no vosso radar. Quando todos os adversários estiverem neutralizados, completarão a missão.

SALVATORE LEONE

MISSÃO 4-1: THE OFFER
Dirijam-se para as docas e falem com a líder dos trabalhadores em greve. Assim que tiverem o controlo da personagem, fujam das docas.

MISSÃO 4-2: HO SELECTAL
Nesta missão necessitam de apanhar seis raparigas e levá-las para as docas. Entrem num Sentinel e conduzam para o ponto no mapa. Apanhem três raparigas de cada vez e levem-nas para as docas. Assim que entregarem as seis completarão a missão.

MISSÃO 4-3: FRIGHTENERS
Para completarem esta missão rapidamente, dirijam-se para o quartel dos bombeiros em Harwood e entrem no camião dos bombeiros
– é rápido e pode atirar facilmente qualquer veículo para fora da estrada. Assim que os inimigos saírem, eliminem-nos.

MISSÃO 4-4: ROLLERCOASTER RIDE
Apanhem a PCJ que está no exterior da casa de Leone e prossigam para a via rápida. Virem à direita e desçam pela colina. Avancem em direcção ao ponto no mapa e eliminem o motorista assim que estiverem próximos. Entrem na limusina e esperem que o líder do sindicado entre. Quando o passageiro estiver no veículo, conduzam para a via rápida com duas faixas e acelerem ao máximo. Quando se aproximarem da ponte, observem a rampa que está na área.

Saltem-na para aumentarem a barra rapidamente. Quando o medidor estiver cheio, levem o passageiro para as docas e estacionem na marca para completarem a missão.

MARIA

MISSÃO 5-1: SHOP TIL YOU STROP
Levem Maria para os locais indicados no mapa. Da primeira vez ganharão uma estrela no nível de Wanted – podem livrar-se dela facilmente conduzindo pela cidade. Assim que o nível de Wanted estiver a zero, dirijam-se para o próximo local. Estacionem de modo a ficarem virados para o lado oposto à Callahan Bridge. Assim que Maria sair da loja, os vossos pneus serão rebentados e ficarão com um nível de Wanted de três estrelas. Virem duas vezes à direita antes da curva na estrada e entrem no Pay N' Spray. Assim que o nível de Wanted estiver a zero e o carro reparado, levem Maria para o seu apartamento e completarão a missão.

MISSÃO 5-2: TAKEN FOR A RIDE
Levem Maria para a localização indicada no mapa para ela comprar drogas. Assim que os inimigos fugirem com ela, abalroem-nos até que saiam do carro e eliminem-nos. Levem Maria de volta para o seu apartamento para completarem a missão.

MISSÃO 5-3: BOOBY PRIZE
Dirijam-se para a mansão de Leone e apanhem a PCJ que está no exterior. Prossigam para o início da corrida e sigam exactamente os mesmos passos que foram mencionados na missão 3-3.

MISSÃO 5-4: BIKER HEAT
Quando a *cutscene* terminar, dirijam-se para Chinatown. Se seguiram todas as direcções dadas até ao momento, ainda terão a caçadeira que apanharam na missão 3-5. Ao obterem esta arma, esta missão será extremamente fácil. Quando encontrarem três inimigos, recuem um pouco e disparem com a caçadeira. Apanhem as SMG e subam para a motorizada que está no local. Não necessitam de abater Wayne enquanto ele está na moto – sigam-no até ele regressar a Chinatown e neutralizem-no assim que sair do veículo. Não se aproximem demasiado – este adversário está munido de uma caçadeira.

MISSÃO 5-5: OVERDOSE OF TROUBLE
Para completar esta missão apenas necessitam de passar por todos os pontos no mapa. Se quiserem ter a vida facilitada, apanhem uma PCJ. Quando passarem por todos eles, parem na mansão de Salvatore para completarem a missão.

SALVATORE LEONE

MISSÃO 6-1: CONTRA-BANNED
Estacionem o Sentinel no local indicado e apanhem os homens que estão assinalados no mapa. Dirijam-se para as docas e parem o carro na marca. Entrem no Patriot e saiam rapidamente das docas. Conduzam para o Pay N' Spray mais próximo para reduzirem o vosso nível de Wanted a zero. Quando o caminho estiver livre, levem o carro para o esconderijo de Salvatore e completarão a missão.

JD

MISSÃO 7-1: SALVATORE'S SALVATION
Depois da *cutscene* entrem no carro e sigam o membro do gang. Quando o vosso alvo entrar num pequeno beco, podem eliminar facilmente um ou dois membros do gang. Se tiverem numa motorizada, podem eliminá-los fazendo "drive-bys". Assim que completarem essas acções, o carro com Leone afastar-se-á a todo o gás e seguirá para a trituradora. Prossigam para baixo e esperem pelo carro. Assim que parar, entrem rapidamente e fujam da área. Regressem à mansão de Salvatore para completarem a missão.

MISSÃO 7-2: GUNS OF LEONE
Atravessem a estrada e apanhem a Sniper Rifle antes de prosseguirem para a marca amarela.
Utilizem a arma para eliminar todos os inimigos que estão no meio da estrada. De seguida, avancem para a esquina e neutralizem todos os membros de Sindacco. Depois de tudo isso, aparecerão vários pontos vermelhos no mapa e algumas setas. Saltem para o parapeito e olhem para baixo. Desse modo conseguirão atingir várias vezes os Sindacco – a polícia aparecerá algum tempo depois. Quando todos os inimigos estiverem mortos, a missão ficará completa.

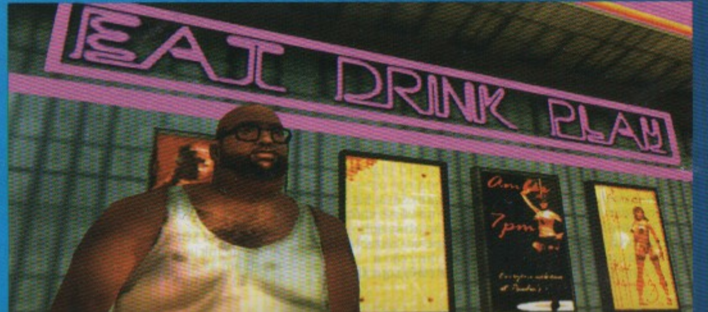
MISSÃO 7-3: CALM BEFORE THE STORM
Antes de darem início à missão apanhem a AK que está no telhado que liga com o telhado do clube onde recebem as missões de JD. Comprem algumas munições para a Uzi na Ammu-nation e aceitem a missão.
Quando a *cutscene* terminar, roubem um carro e dirijam-se para a casa de Salvatore. Vejam mais uma pequena sequência de vídeo e prossigam para o estaleiro de construção em Hepburn Heights.
Para seguirem o vosso alvo, necessitam de conduzir à mesma velocidade que o helicóptero – o veículo parará num telhado em Chinatown. Assim que chegarem, saiam do vosso veículo, subam as escadas e prossigam para a marca amarela. Equipem-se rapidamente com a Uzi e eliminem todos os inimigos no vosso campo de visão. Mudem rapidamente para a Sniper Rifle e eliminem o Triad que está do lado direito e o inimigo no canto da esquerda. De seguida, subam as escadas, equipem-se com a AK e eliminem todos os adversários que encontrarem. Apanhem o Life Heart e subam para a Faggio. Acelerem pela via rápida, virem-se e voltem para trás de modo a atropelarem todos os inimigos. Completarão a missão.

MISSÃO 7-4: THE MADE MAN
Entrem no carro, conduzam em direcção a Harwood e preparem-se para uma emboscada antes de chegarem ao vosso destino. Livrem-se dos assaltantes, conduzam para a mansão de Salvatore e estacionem na garagem. À medida que os carros vão subindo, eliminem os inimigos que saem. Quando o caminho estiver livre, entrem no veículo e avancem em direcção ao vosso destino. Levem Mickey para casa – ele mora do lado oposto ao hospital – e atirem o carro para o rio de modo a completarem a missão.

VINCENZO

MISSÃO 8-1: THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE
Para esta missão necessitam de uma boa quantidade de balas para a caçadeira. Se gravaram o jogo depois de cada missão, ainda deverão ter munições suficientes da missão "No Son of Mine"; para completarem esta missão é aconselhável terem armas capazes de eliminar os adversários com apenas um tiro.





Quando a cutscene terminar, caminhem para o pontão que está próximo, aproximem-se do barco e caminhem para a marca amarela. Assim que começarem, caminhem para baixo e virem na segunda à direita. Apanhem a Colt, uma arma capaz de matar um inimigo com apenas um tiro que se provará indispensável. Desçam as escadas, virem à esquerda e apanhem a Body Armour. Continuem a descer as escadas, equipem-se com a Colt e caminhem para a marca amarela de modo a iniciarem a missão. Olhem rapidamente para o radar, pressionem ▭ e eliminem o inimigo. Continuem a carregar no ▭ e no ◎ para neutralizarem os adversários. Se ficarem sem balas na Colt, mudem rapidamente para a caçadeira e continuem com a estratégia. Quando todos os inimigos estiverem mortos, accionarão uma *cutscene*. Quando terminar, utilizem a SMG para eliminarem o adversário.

SALVATORE LE

MISSÃO 9-1: SINDACCO SABOTAGE
Antes de iniciarem a missão, dirijam-se para Hepburn Heights e apanhem a AK. Vejam a cutscene com Sal, apanhem a PCJ que está no exterior e conduzam para Hepburn Heights. Façam "drive bys" na moto para eliminarem a vaga inicial de inimigos. De seguida, equipem-se com a AK e eliminem as restantes vagas de adversários. Quando todos os inimigos estiverem mortos, completarão a missão.

MISSÃO 9-2: THE TROUBLE WITH TRIADS
Vejam a *cutscene* e entrem no armazém para accionarem mais uma pequena sequência cinematográfica. Assim que tiverem o controlo de Toni, equipem-se com a AK e pressionem [R] para apontarem para os dois Triads que estão no topo das escadas. Eliminem-nos e prossigam para os destroços. Têm bastante tempo para completar esta missão, por isso procurem cuidadosamente os Triads que estão no mapa. Sempre que encontrarem uma pilha de dinheiro, certifiquem-se que o apanham todo. Assim que tiverem todo o dinheiro que está na área, entrem no carro que está na área e prossigam para a mansão de Salvatore para completarem a missão.

MISSÃO 9-3: DRIVING MR. LEONE
Depois da *cutscene*, entrem no Sentinel que está no exterior e avancem para as docas. Assim que avistarem a marca amarela à distância parem um pouco. A área está repleta de polícia e assim que se aproximarem da marca ficarão com um nível de Wanted de três estrelas. Para fugirem rapidamente das docas, acelerem e façam uma curva de 180° assim que alcançarem a marca amarela. Voltem para trás, virem à direita na via rápida, acelerem e virem à esquerda na penúltima curva para Chinatown. Virem na segunda à direita antes de entrarem na Callahan Bridge. Acelerem pela rampa para acederem a Staunton Island. Caminhem para o centro da estrada de modo a evitarem barricadas e virem à direita quando passarem o perigo. Desçam pela estrada e estacionem na marca amarela para completarem a missão.

NOTA: Staunton Island ficará desbloqueada.

MISSÃO 9-4: A WALK IN THE PARK
Arranjem algumas munições para a SMG e apanhem uma PCJ. Assim que tiverem o veículo indicado, dirijam-se para o parque e atropelem o vosso alvo. Continuem a acelerar para fora do parque. Necessitam de apanhar o telefone que ele deixa cair, mas de momento estão demasiadas pessoas à volta dele. Conduzam durante algum tempo em redor da área, aproximem-se do telefone, saiam do veículo e entrem rapidamente. Completarão a missão assim que tiverem o objecto.

MISSÃO 9-5: MAKING TONI
Quando a *cutscene* terminar, conduzam para a marca que está no mapa para accionarem mais uma sequência cinematográfica.

DONALD LOVE

MISSÃO 10-1: THE MORGUE PARTY CANDIDATE
Entrem num carro e caminhem em direcção ao carro fúnebre. Não comecem a abalroar o veículo assim que o encontrarem – esperem que esteja na direcção do Pay N' Spray. Assim que estiver próximo da loja, batam no carro até o condutor sair. Entrem rapidamente no veículo e prossigam para o Pay N' Spray.

MISSÃO 10-2: STEERING THE VOTE
Quando a *cutscene* terminar, entrem no Campaign Rumpo e prossigam para o primeiro *checkpoint*. Todos eles estão próximos uns dos outros. Depois de dominarem alguns territórios, O'Donvoan enviará as suas carrinhas. Recuperem as áreas perdidas e eliminem as carrinhas assim que tiverem oportunidade. Quando todos os inimigos estiverem neutralizados, completarão a missão.

MISSÃO 10-3: CAM-PAIN
Entrem num carro e dirijam-se para o primeiro ponto na estrada. Subam os três lanços de escadas e equipem-se com a AK – é a melhor arma que podem utilizar nesta situação. Neutralizem todos os alvos, apanhem a armadura que está no telhado, voltem para o rés-do-chão e entrem num veículo. Dirijam-se para a próxima área.
Para eliminarem rapidamente este conjunto de alvos, encostem o carro enquanto ele está virado para a estrada e acelerem para a multidão de alvo. Se fugirem, sigam-nos no radar e atropelem-nos. Quando todos eles estiverem mortos, caminhem para o próximo conjunto.
Subam as escadas, equipem-se com a AK e tentem eliminar os alvos. Quando todos os inimigos estiverem mortos, a missão ficará completa e o nível de Wanted desaparecerá.

MISSÃO 10-4: FRIGGIN' THE RIGGIN'
O vosso objectivo nesta missão é incendiar a fábrica onde estão a produzir os boletins de voto. Antes de iniciarem a missão, apanhem a AK que está no telhado perto do local onde está JD – é a melhor arma para esta missão.
Dirijam-se para Phil's, recolham o lança-chamas e dirijam-se para a fábrica. Equipem-se com a AK e eliminem os dois inimigos que estão parados na entrada – utilizem a carrinha do lado esquerdo como protecção. Prossigam para o interior e eliminem o membro do gang que está à vossa frente.
Continuem a explorar a área enquanto neutralizam todos os inimigos. Assim que o caminho estiver livre, equipem-se com o lança-chamas e ateiem os boletins de voto.
Quando terminarem, destruam as duas carrinhas para completarem a missão.

MISSÃO 10-5: LOVE AND BULLETS
Terão de eliminar sete Forellis quando a *cutscene* terminar. Assim que tiverem a Sniper Rifle, eliminem os inimigos.





Quando todos os adversários estiverem mortos, entrem na limusina e levem-na para o edifício de Donald Love.

MISSÃO 10-6: COUNTERFEIT COUNT
Entrem num carro e dirijam-se para o primeiro ponto no mapa. Quando estacionarem a carrinha, saiam do carro e aproximem-se. Deverão ficar com uma visão decente do vosso alvo quando ele sair da carrinha. Eliminem-no, apanhem a encomenda e voltem para o vosso carro. Façam uma emboscada à próxima carrinha e repitam o processo até completarem a missão.

SALVATORE LEONE

MISSÃO 11-1: CAUGHT IN THE ACT
Quando a *cutscene* terminar, assumirão o controlo da arma. Eliminem todos os inimigos que estão na área – apontem para os veículos e para os barris que estão espalhados pelo cenário. Quando aparecer um helicóptero, apontem para os dois alvos que estão de lado e, de seguida, para o veículo em si. Assim que o abaterem, a missão ficará completa.

MISSÃO 11-2: SEARCH AND RESCUE
Vejam a *cutscene* e entrem num veículo quando terminar. Dirijam-se para o parque de estacionamento e entrem na limusina de Salvatore para darem início à missão. Antes de começarem a missão, comprem uma M4 na loja de armas de Phil – será extremamente útil no decorrer da missão. Assim que chegarem ao destino, saiam do veículo, equipem-se com a M4 e eliminem todos os adversários que estiverem na área. Se ainda tiverem a Sniper Rifle da missão de Donald Love, utilizem-na para abater os inimigos que estão ao fundo do beco. Quando o caminho estiver livre, prossigam para baixo e virem à esquerda. Equipem-se novamente com a M4 e eliminem todos os adversários que correrem na direcção de Sal. Prossigam pelo cenário, encostem-se à parede e avancem um pouco. Olhem para a esquerda e para a direita à medida que vão neutralizando os adversários. Repitam o processo para eliminarem todos os inimigos que estão do lado esquerdo antes de se concentrarem no lado direito. Quando estiverem todos mortos, regressem para a limusina e prossigam para a marca amarela. Coloquem o carro na garagem e saiam para o exterior.

MISSÃO 11-3: TAKING THE PEACE
Assim que tiverem o controlo do veículo, conduzam para o ponto de encontro e virem-se para o beco. Acelerem e virem sempre que for necessário atingir um alvo ou evitar um veículo. Repitam o processo até eliminarem todos os inimigos. Quando a *cutscene* terminar, a missão ficará completa.

MISSÃO 11-4: SHOOT THE MESSENGER
Caminhem para o barco que Sal deixou e entrem no veículo. Tentem conduzir paralelamente ao alvo de modo a conseguirem despejar um carregador inteiro quando tentar um "drive by". Assim que rebentarem com o barco adversário, a missão ficará completa.

LEON MCAFFREY

MISSÃO 12-1: SAYONARA SINDACCOS
Quando a *cutscene* terminar, entrem no carro de Leon e dirijam-se para a marca no mapa. Corram em frente e pressionem R1 e ◎ até eliminarem o vosso alvo. Repitam estes passos para os próximos dois inimigos. Prossigam em frente, olhem para o lado esquerdo e eliminem o adversário que está nesse ponto. Caminhem em frente, contornem a barricada e matem os dois inimigos que estão distantes. Corram em frente em direcção ao carro. Nesta secção, comecem por apontar e eliminar os homens com armas e de seguida o motor ou as rodas do carro/motorizada. Quando aparecerem helicópteros, neutralizem os dois alvos que estão pendurados nas laterais antes de rebentarem com a aeronave. Assim que explodir a missão ficará completa.

MISSÃO 12-1: THE WHOLE '9 YARDIES'
Esta missão é bastante fácil. Conduzam para o local indicado e saiam do veículo. Corram em direcção ao veículo seguinte e pressionem ⊗ para fugirem. Entrem na via rápida com duas faixas e acelerem até encontrarem a marca amarela. Quando a cutscene terminar, eliminem os vossos alvos até completarem a missão.

MISSÃO 12-3: CRAZY '69'
O vosso objectivo nesta missão é eliminar 20 inimigos em quatro minutos, utilizando a Katana. Assim que tiverem o controlo da personagem, montem a Sanchez e dirijam-se para o parque no centro do mapa. Prestem atenção ao radar e eliminem os adversários assim que aparecerem.

MISSÃO 12-4: NIGHT OF THE LIVING DREADS
Quando a *cutscene* terminar, montem a Sanchez e dirijam-se para Newport. Antes de entrarem pelo beco, apanhem a Body Armour que está numa falha do lado direito. Entrem na área e eliminem todos os inimigos até accionarem uma *cutscene*. Assim que terminar, recuem um pouco e apanhem as granadas. Neutralizem os adversários à medida que entram no beco e prossigam para a próxima secção do beco. Tenham atenção ao lado esquerdo para não serem atacados pelas costas. Atirem granadas para a direita e eliminem todos os inimigos na área. Caminhem para a marca amarela para completarem a missão.

MISSÃO 12-5: MUNITIONS DUMP
Antes de começarem a missão comprem um lança-misseis na loja de Phil. Vejam a *cutscene*, saltem para a Sanchez e prossigam para o primeiro ponto no mapa. Ultrapassem o camião, virem-se e atinjam-no com um missil. Repitam estes passos com o próximo camião para completarem a missão.

CHURCH CONFESSIONAL

MISSÃO 13-1: LC CONFIDENTIAL
Entrem no Manana que está no exterior e prossigam para a via rápida com duas faixas. Passem entre os dois carros da polícia e atropelem o agente que está à vossa frente. Ficarão com duas estrelas de Wanted, mas o caminho de fuga ficará aberto. Entrem na carrinha do FBI e fujam. Prossigam para o local de encontro, vejam a sequência cinematográfica, virem-se e atropelem o informador. Conduzam em direcção ao Pay N' Spray, mudem de carro e eliminem o nível de Wanted nessa loja. Voltem para trás, apanhem a encomenda e dirijam-se para a Liberty Tree para completarem a missão.

MISSÃO 13-2: THE PASSION OF THE HEIST
Caminhem para o vosso destino, equipem-se com a AK e eliminem todos os inimigos. Se não tiverem misseis nem munições para a AK, visitem as lojas necessárias para





adquirirem munições para essas armas. Quando todos os inimigos possíveis estiverem neutralizados, abatam o helicóptero e entrem no complexo. Saltem por cima da barricada e matem os restantes inimigos. Apanhem a mapa e entrem na limusina. Prossigam para a estrada principal, entrem num Pay N' Spray e prossigam para a marca indicada para completarem a missão.

MISSÃO 13-3: KARMAGEDDON
Esta missão é bastante fácil. Quando a *cutscene* terminar, entrem num carro e caminhem para o quartel dos bombeiros. Assim que entrarem no camião terão de causar o máximo de confusão possível. Existem vários bónus que podem obter.
Têm quatro minutos para completar este objectivo. O melhor que podem fazer é conduzir do lado errado da estrada ou em estradas internas – as vias próximas da água são mais complicadas. Assim que encherem a barra, necessitam de destruir o camião para completar o objectivo.

MISSÃO 13-4: FALSE IDOLS
Comprem alguns *rockets* da loja de Phil e dirijam-se para o parque de estacionamento com vários andares. Tanto o Patriot como a limusina passarão neste ponto. Disparem contra o motor ou para baixo do carro para o destruírem. Para apanharem o helicóptero, esperem que ele voe para Staunton e entre na via rápida de duas faixas. Quando estiver em posição, saiam do vosso veículo e eliminem-no com um míssil. Prossigam para a igreja para completarem a missão.

DONALD LOVE

MISSÃO 14-1: LOVE ON THE ROCKS
Esta missão é bastante difícil. Antes de a começarem, visitem a loja de Phil e a Ammu-nation e comprem os seguintes itens:

Ammu-Nation:
- Munições para a AK;
- Granadas;
- Body Armour;
- Sniper Rifle e respectivas munições.

Phil:
- Lança-mísseis.

Quando tiverem os itens indicados, caminhem para a casa de Donald Love e vejam a *cutscene*. Conduzam para a passagem aérea em Newport e entrem no carro para ouvirem a próxima parte da missão.
Para completarem esta missão necessitam de combater ao longo do complexo e entrar na carrinha que está nos fundos. Assim que começarem, corram em frente e façam zoom com a Sniper Rifle. Eliminem os três inimigos que estão perto da entrada – dois deles estão atrás de veículos. Olhem para cima e neutralizem mais um adversário. Corram em frente, subam a rampa de madeira e saltem para a direita. Olhem para a berma e neutralizem o inimigo que está atrás de uma rampa de cimento. Subam para o parapeito preto e deixem-se cair. Façam zoom para a frente e matem os dois adversários. Caminhem para a esquerda e coloquem-se entre a caravana e os caixotes antes de virarem à direita. Equipem-se com a AK e neutralizem os dois adversários. Corram de volta para a entrada e equipem-se com o lança-mísseis. Assim que aparecer um carro com quatro passageiros, destruam-no com um obus. Avancem ao longo da barricada de água e coloquem-se no pequeno quadrado de cimento. Equipem-se com a Sniper Rifle e neutralizem o alvo que está parado antes de avançarem com a AK. Olhem para a direita, eliminem o inimigo e corram para a carrinha. Quando o caminho estiver livre, entrem no veículo e avancem para a entrada. Quando aparecer um carro desportivo com um passageiro armado, recuem rapidamente e saiam da carrinha. Equipem-se com o lança-mísseis e destruam o veículo inimigo. Regressem à carrinha e entrem no Pay N' Spray mais próximo para eliminarem o nível de Wanted. De seguida, conduzam cuidadosamente para a garagem de Donal Love e vejam a *cutscene*.

NOTA: Shoreside Vale ficará desbloqueado.

SALVATORE LEONE

MISSÃO 15-1: ROUGH JUSTICE
Se tiverem munições para a AK, esta missão é bastante simples. Depois de receberem o fato de Mr. Benz, caminhem para a estação da polícia e falem com Sal. Entrem no Cabbie que está no exterior e avancem para o ponto azul quando a *cutscene* terminar. Apanhem as três pessoas que vos vão ajudar nessa missão. A melhor maneira dexeliminarem os Forellis é abalroando-lhes o carro. Quando todos os inimigos estiverem mortos, prossigam para o próximo ponto e repitam o processo.

MISSÃO 15-2: DEAD RECKONING
Apanhem um lança-mísseis e encontrem-se com Sal. Para completarem esta missão necessitam de eliminar Paulie Sindacco. Atinjam o barco do vosso alvo com um míssil. Assim que o atingirem, verão uma pequena *cutscene* que assinala a conclusão da missão.

MISSÃO 15-3: SHOGUN SHOWDOWN
Esta missão é relativamente simples. Depois de falarem com Sal, dirijam-se para Staunton e prossigam para Newport. Apanhem um Yakuza Stinger e avancem para a marca amarela. Quando os portões se abrirem, estacionem ao lado do tanque. Entrem no novo veículo e avancem. Abalroem os carros estacionados e virem à esquerda. Avancem o mais rapidamente possível em direcção à água. Saiam perto da água de modo a destruírem o tanque e completarem a missão.

DONALD LOVE

MISSÃO 16-1: PANLANTIC LAND GRAB
Entrem num carro, de preferência um Patriot, e dirijam-se para o aeroporto. Estacionem no local indicado no jogo e vejam a *cutscene*. Assim que tiverem o controlo do veículo, acelerem e abalroem o carro de Avery Carringnton. Fujam, desçam pela ponte e esperem. Antes de o carro passar, saiam do veículo e entrem novamente – os membros do cartel deverão sair dos seus veículos. Quando estiverem novamente a controlar o carro, persigam o vosso alvo e abalroem-no. Tentem "prendê-lo" numa parede, saiam do veículo e eliminem Avery através do pára-brisas. Apanhem a encomenda e regressem à casa de Donald Love para completarem a missão.

MISSÃO 16-2: STOP THE PRESS
Quando a *cutscene* terminar, entrem no carro e prossigam para a marca amarela. Vejam mais uma curta sequência cinematográfica. Assim que terminar, apontem uma arma a Ned até que a barra de SCARE esteja no máximo. Levem-no para o seu esconderijo e vejam mais uma pequena *cutscene*.

Sigam Ned até que ele passe a vossa casa em Staunton e entrem na via rápida com duas faixas. Aí, eliminem-no para completarem a missão.

MISSÃO 16-3: MORGUE PARTY RESSURECTION
Esta missão é bastante mais simples do que aparenta ser. Apanhem uma PCJ antes de iniciarem a missão. Vejam a cutscene, entrem na PCJ com Donald Love e atravessem a ponte em direcção à igreja onde executaram a última missão. Entrem no carro fúnebre de Ned, virem o carro e atravessem a ponte. Virem à esquerda, prossigam pela pequena estrada em frente, rebentem com a barreira e parem na marca amarela. Quando largarem Ned, entrem na via rápida e prossigam para o hospital em Shoreside. Entrem numa ambulância – o vosso nível de Wanted aumentará para três estrelas. Conduzam lentamente para não virarem o veículo e prossigam para a marca amarela com Avery para completarem a missão.

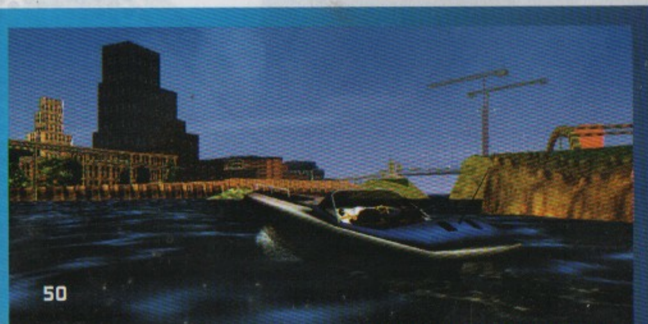
NOTA: Receberão um telefonema de Donald Love a requisitar a vossa presença no 8-Ball.

MISSÃO 16-4: NO MONEY, MO' PROBLEMS
Falem com 8-Ball e vejam a *cutscene*.

TOSHIKO KASEN

MISSÃO 17-1: MORE DEADLY THAN THE MALE
Quando a *cutscene* terminar, entrem no carro e avancem para o ponto no mapa. Saiam assim que aparecer a marca e equipem-se com a Sniper Rifle. Eliminem os dois inimigos que estão na estrada e caminhem para a berma do penhasco. Neutralizem os adversários que estão no pontão e olhem para baixo – matem todos os inimigos que encontrarem. Entrem no Yakuza Stinger que está na estrada e desçam pela rampa. Eliminem o condutor do barco e o homem armado que os acompanha. Entrem no barco e prossigam para o ponto no mapa. Acelerem até completarem a missão.

MISSÃO 17-2: CASH CASH
Esta missão é bastante fácil. Ultrapassem as carrinhas que estão na estrada e parem o carro. Saiam e lancem um míssil contra a primeira. De seguida, disparem contra o segundo veículo. Se tiverem tempo, neutralizem a terceira e última carrinha. Caso não tenham tempo para disparar um terceiro míssil, utilizem os métodos habituais.



MISSÃO 17-3: A DATE WITH DEATH
Ao contrário da missão anterior, esta é um pouco difícil. Quando a *cutscene* terminar, entrem na limusina, prossigam para a estrada principal e entrem na loja de roupas. Pisem a marca amarela e regressem à limusina. Avancem e subam pela estrada em direcção à ponte. Antes de entrarem na ponte, desçam para a relva do lado direito e estacionem no ponto amarelo. Vejam a *cutscene*, equipem-se com a caçadeira e eliminem os dois inimigos mais próximos. Apontem para um dos inimigos que está atrás do carro e disparem até que expluda. Prossigam para baixo e neutralizem o alvo que está em cima da limusina. Entrem no veículo, prossigam para a via rápida com duas faixas e avancem para o ponto assinalado no jogo.

MISSÃO 17-4: CASH IN KAZUKI'S CHIPS
Quando a *cutscene* terminar, caminhem para a marca e vejam mais uma pequena sequência cinematográfica. Equipem-se rapidamente com a caçadeira e eliminem os três adversários no elevador. Avancem um pouco e equipem-se com o lança-mísseis para eliminarem as pessoas nos três carros. Apanhem a Body Armour que está do lado esquerdo e a energia num dos becos paralelos. Quando estiverem prontos, entrem num carro e prossigam para o casino. Parem quando estiverem próximos. Equipem-se com a Sniper Rifle e neutralizem os adversários que estão no vosso campo de visão antes de subirem as escadas. Aí, equipem-se com a AK e neutralizem todos os inimigos. Subam as escadas e entrem na marca amarela. Vejam a *cutscene*, fujam e eliminem um dos guardas antes de descerem as escadas. Apanhem a energia que está debaixo das escadas e subam. Olhem rapidamente para o parapeito e eliminem o adversário. Assim que o inimigo principal estiver morto, voltem para cima, apanhem a Katana e entrem no Yakuza Stinger que está estacionado na entrada da área. Prossigam em frente e virem à direita para encontrarem a marca amarela. Estacionem e vejam a *cutscene*.

DONALD LOVE

MISSÃO 18-1: BRINGING THE HOUSE DOWN
Quando a sequência cinematográfica terminar, entrem na carrinha e prossigam para a entrada do túnel para Porter. Assim que estiverem no túnel da direita, acelerem ao máximo. Tenham cuidado
– a barra de DAMAGE aumentará muito mais rapidamente se baterem com o carro, ao contrário do que acontece se forem abalroados pelo Forelli. Quando passarem a curva para a direita, terão de percorrer uma pequena sequência de túneis estreitos – os Forelli não vos seguirão nesta área. Atropelem os dois trabalhadores para eliminarem as testemunhas e parem na marca amarela. Parem em todas os pontos no mapa e eliminem todos os trabalhadores que vos virem a "trabalhar". Quando colocarem o último explosivo, entrem no Bobcat e prossigam para o ponto amarelo. Aí, prossigam para a entrada do metro. Utilizem o travão de mão para virarem na plataforma do lado esquerdo e rebentem com os portões à direita. Vejam a *cutscene* para completarem a missão.

MISSÃO 18-2: LOVE ON THE RUN
Antes de iniciarem esta missão, certifiquem-se que têm o seguinte equipamento:
- Sniper Rifle
- AK
- Rocket Launcher
- Body Armour

Entrem num Patriot antes de começarem a missão. Dirijam-se para o local indicado, estacionem do lado esquerdo (entre a entrada e a garagem) e prossigam para a marca amarela. Assim que tiverem o controlo da personagem, caminhem para a garagem e equipem-se com a Sniper Rifle. Eliminem os inimigos e mudem para a AK caso alguém se aproxime demasiado. Uma grande vantagem dessa posição é que os inimigos têm sempre de correr à volta e nunca podem ir direitos contra vocês. Quando aparecerem marcas no vosso radar, prossigam para o exterior de AK na mão e eliminem todos os inimigos antes de entrarem no Patriot que deixaram estacionado. Levem Donald Love para o aeroporto e completarão a missão.

NOTA: Receberão uma chamada de Salvatore Leone.

SALVATORE LEONE

MISSÃO 19-1: THE SHORESIDE REDEMPTION
Esta missão é mais fácil do que aparenta ser inicialmente. Quando a *cutscene* terminar, caminhem para o outro lado do edifício e apanhem o carro da polícia. Conduzam para a marca amarela e pressionem várias vezes ⊗ para ficarem atrás dos vossos alvos. Quando alcançarem a barragem, vejam a *cutscene* e passem para a parte da frente da carrinha de segurança, abalroando o centro da barricada. Não fiquem muito longe da carrinha – quando os carros começarem a abalroar, coloquem-se ao lado deles e utilizem a Uzi para os destruírem. Depois da ponte está outra barricada – abalroem-na. Completarão a missão assim que entregarem a carrinha em segurança.

MISSÃO 19-2: THE SICILIAN GAMBIT

Antes de iniciarem esta missão, certifiquem-se que têm o seguinte equipamento:
- Rocket Launcher
- Sniper Rifle
- Micro SMG
- Body Armour
- AK

Quando acabarem de ver a *cutscene* dirijam-se para o City Hall. Estacionem na marca amarela, equipem-se com a AK e eliminem todos os inimigos. Regressem rapidamente para o carro e conduzam para a próxima marca. Vejam a pequena sequência cinematográfica e eliminem o adversário que está no pontão.
A próxima parte é bastante simples – apontem para os barcos e para os helicópteros e disparem. Quando estiverem em terra, subam as escadas e eliminem o adversário que está acima da vossa posição. Mudem rapidamente para a AK e abatam o inimigo à distância. De seguida, equipem-se com a Uzi e percorram a área enquanto disparam contra tudo o que se mexa. Subam as escadas e caminhem para a marca amarela. Apanhem a Body Armour e abatam o helicóptero com três mísseis para completarem a missão e o jogo.